Vol.120

電撃だから読める、PS2キーパーソン・インタビュー掲載!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年10月8日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第27号通巻116号

電撃 PlayStation

プレイステーション

1999 10/8

定価490YEN



『プレイステーション2』ついに発表!

3月4日発売!
価格は¥39,800!!

ハード詳細解析&対応ソフト84タイトル一挙大公開
『GT』が『鉄拳』が『ドラムマニア』が「PS2」に!
コントローラとメモリーカードも進化!
SCE久夛良木社長「PS2」を語る

攻略特集開始!

バイオハザード3 ラスト エスケープ

ラクーンシティ大脱出!
死闘をのりきるサバイバルテクニックを伝授!

幻想のアルテミス
パラサイト・イヴ2
テイルズ オブ エターニア
アークザラッドIII
クロノ・クロス
クロノ・トリガー
ジョジョの奇妙な冒険
チョコボスタリオン
ダービースタリオン99
ときめきメモリアル2

徹底攻略

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
フロントミッション サード
SDガンダム GGENERATION-0
装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢 ほか

今月のテーマ

この秋から、PSはドラだらけ。まねき猫だってドラになる。

ドラゴンクエストファミリーの『トルネコの大冒険2』登場。

林「プー」
―そのオナラねた、もう飽きました。
林「スー」
―う、強烈だ。う、めまいが。う、目に染みるっ。それはそうと飽きないゲーム『トルネコの大冒険2』がいよいよ発売ですね。
林「ハニーの骨盤も思わず緩む勢いの『トルネコ2』!! どんなゲームかといいますと、トルネコだからといって、ネコはつかまえない」
―サルゲッチュじゃないですからね。
林「犬はプレイできない」
―コントローラを持てないですからね。
林「プレイ中に奇声をあげてはいけない」
―アホだと思われますからね。って、きちんとゲームの話してください!
林「まあまあ、これからが中身の話ですよ。さっきオナラしたとき中身が・・・」
―ムキキーッ!
林「このゲームの売りは、入るたびにダンジョンの形やアイテム、モンスターが変わったりしてゆくこと」
―『不思議のダンジョン』ってやつですね。
林「そう。だから同じ洞窟に入っても攻略のしかたが全然変わってくる。そして、なんとハニーの家にも、不思議の体重計があるんです。乗るたびに数字が増えてゆく」
―それは不思議じゃないです。
林「さらにうちの近くには、不思議の団地妻が住んでいて、それも増えて行く」
―それは不思議だ。では『トルネコ2』の話に戻すとしますか。
林「この『トルネコ2』はPS初のドラゴンクエストファミリーなんです」
―トルネコはドラゴンクエストⅣに出てくる商人なんですよね。
林「そう、この冬には待望の『ドラゴンクエストⅦ』も登場です」
―雑誌にもいっぱい出てますね。相当スゴイ感じをうけます。
林「ということで、私もスゴイ感じをだすためにⅦをつけることにしました。これからは、ステハニー☆林Ⅶです」
―『トルネコ2』の話をしてください、林さん。
林「私を呼ぶときは、『ステハニー☆林Ⅶ』もしくは『林セブン』です」
―セブンですか・・・。
林「セブンです」
―・・・セブンさん、『トルネコ2』の話を聞かせてください。
林Ⅶ「ウヒヒヒッ。制作者のチュンソフトの中村さんはとても超一流クリエーターだけあって、超研究熱心。コンビニのお弁当を日々研究したり、ゴルフのスウィングを研究したり。研究熱心のあまり、『トルネコ2』は本人でもあそび倒せない程のボリュームになってしまったらしい」
―内容満載で11年は楽しめるって話ですね。
林Ⅶ「11年たったら林セブンは29才。30年たっても29才」
―勝手に言っててください。
林Ⅶ「そんな若く清楚な乙女としては、中村さんに見初めてもらうため習いごとしようと思って」
―キックボクシングとか?
林Ⅶ「アチョー!!アチョいやんチョっとチョチョチョチョチョチョチョチョ」
―それは、少林寺拳法です。
林Ⅶ「料理でも習おうと思って。そこでまず、『俺の料理』。これはアナログコントローラ専用ゲームの第二弾。右スティックと左スティックを包丁や鍋、生ビールベンダーに見立てていろんな料理をつくることができる。指を切っても痛くない」
―これで、料理がうまくなったりするんですか?
林Ⅶ「3品も4品も一緒につくるときの手際の良さをこれで磨けば、実際にも役立つはず。ということで、これから私のことを『味っ子林セブン』と呼んでください」
―もう、なんとでも呼びましょう。ふたりプレイもできるんですよね。
味っ子林Ⅶ「そう、対戦モードでは、テレビさながらの白熱した料理対決が楽しめる。数品まとめ料理ができると、対戦相手をじゃますることができる。ウフッ」
―味っ子…林セブンさんの笑いかたって、
味っ子林Ⅶ「どうせ、かわいいねとか言うんでしょ。お約束よね」
―不気味ですね。
味っ子林Ⅶ「いっぺん料理したろか」

PlayStation

プレイ! PlayStation® '99 第27回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00～17:30、土日祝日は休業)
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



PlayStation®
標準価格 15,000円(税抜)



PocketStation™
標準価格 3,000円(税抜)
絶賛発売中

"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

今月の タコゲー | タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事でござりましゅる。

危険なほど毒舌な生命体との共同生活。別ページを参照。



ポケットステーション対応



PAQA(パクァ)
コミュニケーション
標準価格3,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

や、や、や、安い!新要素満載! ポケステにも対応



ポケットステーション対応



ダービースタリオン99
競走馬育成シミュレーション
標準価格4,800円(税抜)
9月30日発売
(株)アスキー

緻密な戦略が勝利のカギ。史上最速のシミュレーションRPG。



FRONT MISSION 3
シミュレーションRPG
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)スクウェア

口笛と夕陽と荒野。RPGファンに送る本当に本当の正統派RPG。



ワイルドアームズ 2ndイグニッション
RPG
標準価格6,800円(税抜)2枚組
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

デュアルショックのスティックで料理の動きを完全に再現。



俺の料理
料理アクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

凶悪な宇宙種族から地球を救え。銀河系史上最大の戦争が勃発する。



STAR IXIOM
ストラテジックスペースシューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ



まったく
あきない。
ステハニー☆林のお知らせ
この雑誌には、
もうひとつハニーのページがあるの。
そっちも読むのよ～ん。
設計した飛行機で大空を滑空だ。
航空力学に基づいた飛行を忠実に再現。
デジタルグライダーエアマン
設計フライトシミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アスク
ドラゴンクエストファミリーが
ついにPS初登場。内容も超満載。
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2
～不思議のダンジョン～
RPG
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中（株）チュンソフト（株）エニックス
謎の「追跡者」が今までにない恐怖と
なってあなたに襲いかかる。
バイオハザード3 ラスト エスケープ
サバイバルホラー
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
©ASK Co.,Ltd.1999 ©1999 CHUN SOFT/ すぎやまこういち/ENIX © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

今月のテーマ

毒舌生命体『PAQA（パクア）』

ついに地球到来！

林「なんと、今月はスペシャルバージョンもあるのです。そこで特別ゲスト、スリースピリッツの小霜さんに来ていただきました」

小霜「どうも」

林「小霜さんはそもそもコピーライターで、新発売以来プレイステーションの広告全般を手がけてきた人です」

小霜「早いもので、『全てのゲームは…』から数えて、もう5年になるんですね」

林「その小霜さんが企画したポケステ用ゲームが発売される、ということでSCEとしてもスペシャルバージョンの広告を出すことになったんですが、このゲームつまんない」

小霜「初っぱなから、ガツンと来ましたね」

林「ええ」

小霜「つまんないと思うんだったら、発売しなきゃいいじゃないですか。SCEのソフトなんだから」

林「だってこのゲーム、ムカつくんだもん」

小霜「ゲームじゃなくて生命体ということになってます」

林「海綿体」

小霜「生命体」

林「そう、生命体さわってたらいきなり『おまえデブだな』って言われた。誰も言うことのなかった禁断の言葉をヤツは言い放ったの！」

小霜「友達同士の会話って、話しながら、ああこいつは怒りっぽいとこあるなとか、意外と正直なとこあるなとか、デブだなとか、相手のこと考えながら話すじゃない。PAQAは、それをやるわけ。ただ、こいつが人間とちがうところは、それを平気で口にだすところ」

林「なんで平気で口に出すの〜！」

小霜「こいつは宇宙人だから、地球の価値観がよくわかんないんですよ。疑問に思ったことは、そのまま口に出しちゃうんです。僕も昔、仕事でフランスに行って、ふつうに話してるつもりなのに、いきなりフランス人怒り出しちゃって。オレ、なんか変なこと言った〜？みたいな。ちょうど、そういうのを極端にした感じですね。」

林「小霜さん、日本人もよく怒らしてるじゃない」

小霜「そうかなあ〜」

林「テストプレイヤーで、あまりに腹立ってポケステ投げた人がいたって」

小霜「ああ、あれね。『オレはPAQA。おまえはバカ。こりゃいいや』ってので、ついにキレたって」

林「それって価値観がどうとかって問題じゃないんじゃ…」

小霜「いや、あれは開発初期のバージョンですから。製品版は、ぐっとマイルドになってます」

林「ほんとに？」

小霜「たしか、あの部分も『オレはPAQA。おまえはバカ。ともだちだ』ってなふうに」

林「あまり変わってないじゃない」

小霜「いや全然ちがいますよ」

林「これってゲーム的なところはあるんですか」

小霜「ゲーム性としては、わけわかんない宇宙人とだんだんトモダチになっていく、というものなんですけど、そうですね、PAQAはポケステ自体が生きたキャラクターになるというコンセプトだから、なんだか現実の世界にほんとにヘンテコな宇宙人がやって来たような、妙な錯覚におちいりますよ」

林「へえー、ふーん」

小霜「はなくそほじってないで、ほんとにわかってますか？」

林「わかんない。もすこし説明して」

小霜「世の中には不思議なことがまだまだいっぱいあってね。PAQAといっしょに暮らすことで、そういうところに気づいてもらおうというネライもあります。10日ほどいっしょに暮らしたら、ものすごくいろんな知識が身につくと思いますよ。林さんが知りたいような知識はないと思いますけど」

林「えっ！なーんだ」

小霜「ただ、ものすごくワガママなやつなんで、プレイヤーは遊んでいるというより、遊ばれている、という感じになっちゃうかも。『早解き』みたいなことができないんで。PAQAのペースにあわせなきゃいけないし」

林「このツールって何ですか」

小霜「光通信とかアドレス帳とかカロリー計算とか、ほら、ポケステってゲームはいろいろできるけど、ポケステの機能を活かしたお役立ちツールってあまり発売されてないでしょ。PAQAと暮らしてる間は、このツールが使えるんですよ。これだけでも、3800円の価値はあると思いますけどね」

林「わからないけどだいたいわかりました。とにかく、このソフトは売れたら困るんです」

小霜「なんで？」

林「なんか、佐伯の指令で」

小霜「どういうことですか。だいたい、これ佐伯さんが気に入って始めたプロジェクトじゃない。『宣伝はまかせろ』とか言って」

林「『このPAQAは非常に危険すぎる。「いやーん、かわいい〜」なんて、軽い気持ちで買った女の子がこの毒舌攻撃を受けたら泣いちゃうかもしれない。だから、容易に買わしてはならない』って昨日は言ってました」

小霜「天野さんみたいに喜んでる人もいますよ」

林「あいつは被虐的性癖の持ち主だからって」

小霜「実は僕もこないだ流通の人にお願いしたんですけどね。売る前に『ほんとに買って後悔しませんか？』って念押ししてくれって」

林「『きちんと広告してほしいなら、林にうまいもの食わせろ』とも佐伯が言ってました」

小霜「はあ」

林「さらに『林に渋谷系の若いのを紹介しろ』って佐伯が言ってました」

小霜「うそつけ」

林「さらに、ハワイにつれていって、高級ホテルにレンタカー、さらに…」

小霜「じゃあ焼肉でも食べに行きますか」

林「どこに？」

小霜「西麻布の交差点のところの…」

林「えっ、ほんとうに？じゃ、PAQAは今までのゲームの常識を打ち破る、SCEイチオシのソフトです、ということで」

小霜「後ろ半分は明らかなウソじゃないですか」

PlayStation®

プレイ！PlayStation® '99

SPECIAL VERSION

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！……………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

“GARAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

毒舌生命体!! PAQA（パクア）™

絶賛発売中!!

ポケットステーション用コミュニケーションソフト SCPS-10097
標準価格 3,800円（税抜）
※これはゲームではないと思われます。

PAQAのお役立ちツール

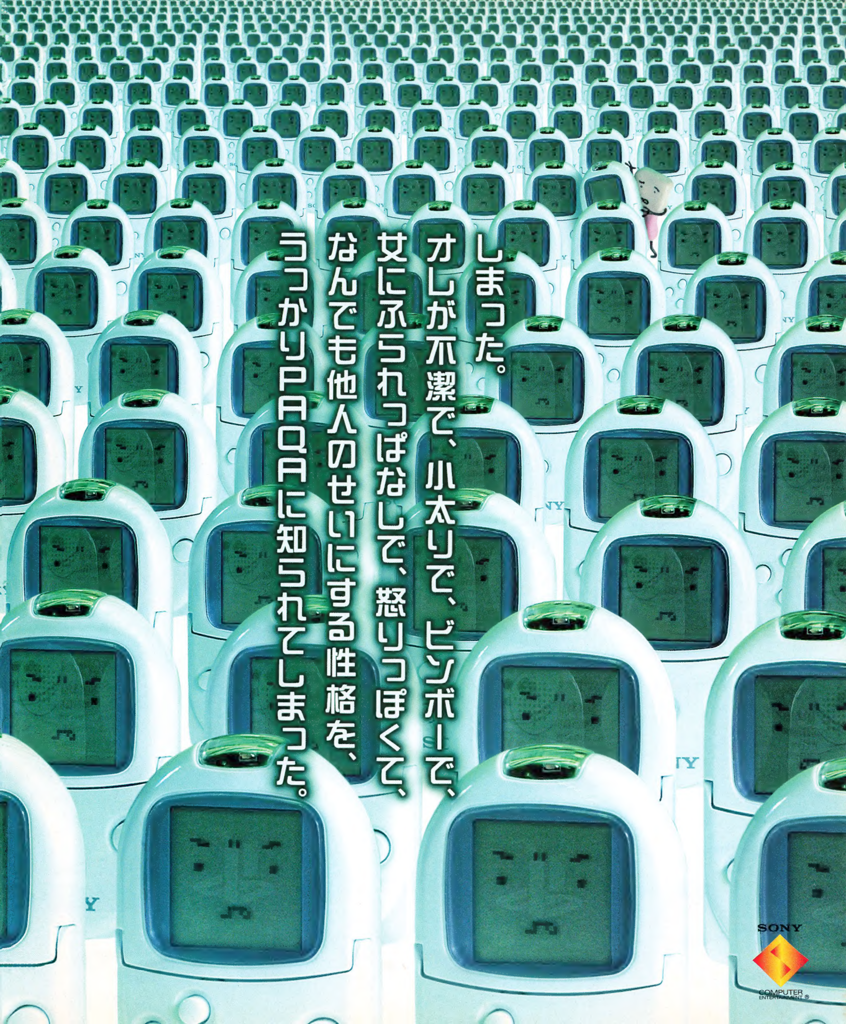
〈ワリカン〉
PAQAがワリカン計算してくれる。さらに端数をおしつけるヤツも決定してくれるので、人間関係が気まずくならない。

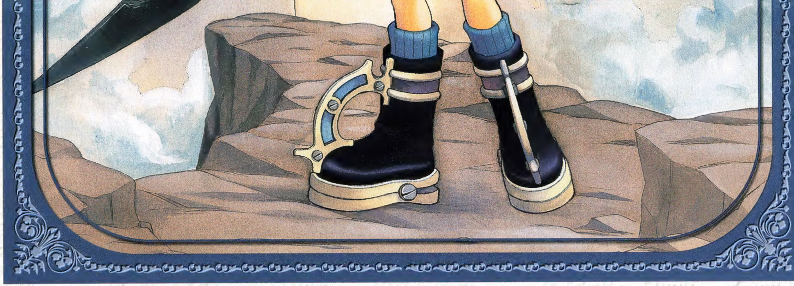
〈光通信〉
いろんなゲームのメモリーデータを、光通信によって友達と交換できる！

〈カロリー計算〉
自分の摂ったカロリーを計算できる。さらに、そのカロリーの消費方法も教えてくれる。
→例：845kcal
＝6時間カラオケで演歌を歌え！など

〈罰ゲーム〉
PAQAの周りを複数人数で囲むと、ルーレットがまわって罰を受けるヤツ＆受ける罰まで決定。パーティなどにオススメ。
（罰の例）全員からでこピンをちょうだいしろ！など

※「PAQA」はプレイステーションとポケットステーションがないと遊べません。ポケットステーション本体はソフトと別売です。


しまった。
オレが不潔で、小太りで、ビンボーで、
女にふられっぱなしで、怒りっぽくて、
なんでも他人のせいにする性格を、
うっかりPAQAに知られてしまった。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT







ほら、命をあげよう。




PlayStation
あなたの妖精は
どんな奇跡を魅せますか？
escot
©IMAGEWORKS/ESCOT character designed by CHOCO
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



初回生産分 特典

ピクシーガーデン オリジナルカードフォルダー付き!!

デザインは全5種!
（製品にはどれか1枚が入ります）



「ピクシーガーデン」初回生産分の製品には、A7サイズオリジナルカードフォルダーが1枚付いてきます。カードは全5種類！どれも「ピクシーガーデン」のイメージを感じさせる秀麗な逸品です。ぜひ、お店にご予約を！

PixYgardeN ピクシーガーデン

標準価格 ¥6,300（税抜）

9/30 ON SALE

環境型妖精育成シミュレーション

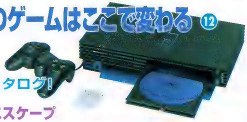
(株)エスコット 東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー37階 ユーザーサポート:03-5358-3473 URL http://www.escot.co.jp/game/


PlayStation
貴官ヲ、マグダレナ王立軍 第23機甲大隊
ハザウェイ中隊 隊長ニ任命ス
戦略シミュレーションゲーム
装甲騎兵
ボトムズ
鋼鉄の軍勢
1999年9月30日発売予定　価格 6,800円（税別）
あの「装甲騎兵ボトムズ」が、
ファン待望の戦略SLGになって登場！
新任指揮官必修
基本戦略教練
マックスウェル
戦争に対して否定的で、感情に流されやすいため兵士としては未熟な点が多い。
ただし、指揮能力は高く今後が期待されている兵士。
エースパイロットヲ育テロ！
キャラを成長させれば、より多くの行動がとれるアクションポイント（AP）が増加する。
戦略ヲ立体的ニ展開セヨ！
マップは3Dになっている。高低差や障害物を利用して、待ち伏せ攻撃や迂回攻撃を仕掛けろ。
メル　機体／アバランチドッグ　スタンダード　武器／ヘビィマシンガン
ダブル攻撃デ破壊力アップ！
仲間に支援を要請して、同時に同一の敵機を攻撃しろ。通常攻撃より大きなダメージを与えられるぞ。
状況ニ応ジタ武装デ出撃！
状況判断こそが指揮官の役割だ。作戦内容やパイロットの能力を考えてATの武装を選択しろ。
メカデザイン
大河原邦男
キャラクターデザイン
塩山紀生
チャンスを逃さず、いますぐ予約だ！
初回限定キャンペーン実施!!
初回生産分のみ
プレミアムディスクを同梱！
「BRAVE SAGA2」の最新情報や設定資料を満載した限定プレミアム、「公式データディスク 勇者の証2」を初回生産分のみにパッケージングいたします。
BRAVESAGA2
CROSSOVER
勇者の証2　収録内容
●ゲーム中に表示される秘蔵のイラストレーションを完全収録。
●リニューアルされた「BRAVE SAGA2」の新システムを先行紹介。
●前作のテーマソング「目覚めた勇気」をフルコーラスで収録。
●新テーマソング「CROSSOVER ～ひとりじゃないから～」も収録。
●「新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA」のCMムービーが再生可能。
●さらに豪華声優陣によるキャラクターボイスメッセージが！
あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
© サンライズ　© サンライズ・名古屋テレビ
© TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ　http://www.takaratoys.co.jp
TAKARA

電撃PlayStation
1999.10-8 Vol.120

Contents

巻頭特集



電撃特報

『パラサイト・イヴ』の続編、『テイルズ』シリーズ最新作を紹介!!



攻略Station

『ワイルドアームズ2nd』も『トルネコの大冒険2』もおまかせ!!

電撃SoftStation



SPECIAL

REGULAR

※今号 電撃Pocket Station はお休みさせていただきます。

Game Index

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

Premiere of The Next Generation PlayStation

9/13東京全日空ホテル

9月13日、Premiere of the Next Generation PlayStationと題された発表会でPS2の全容が明らかになるや、SCEIのホームページはアクセスが困難になり（最近のインターネット事情からすると極めて異例）、ニュース番組はその発表内容を繰り返し報じた。その性能が概要発表から一切スペックダウンせずに実現したこと、先進的な本体デザイン、DVD-Videoの標準搭載、そして、39,800円という低価格におさまったこと。これらの衝撃的な発表内容は、現行PS同様、PS2も全世界を席巻するハードになることを容易に予想させた。

Tokyo Game show '99 Autumn

9/17 幕張メッセ

緊急速報
すべてのゲームはここで変わる
PlayStation® 2

平成12年3月4日発売

標準小売価格39,800円（税別）

同梱物 ●デュアルショック2×1 ○メモリーカード（8MB）×1 ●デモディスク×1 ○AVケーブル×1 ○電源ケーブル×1

3月2日の概要発表から半年………ついにPlayStation2の全容が明らかになったぞ！ 今回は、久夛良木健氏（SCEI代表取締役社長）のスペシャルメッセージとともに、PS2の真実に迫る大特集をお贈りしよう!!

そして大興奮の一般公開！ TGS'99秋へ

9月13日から連日続いた報道によってPS2への興味がピークに達したところで、ついに一般にその姿が公開された、TGS'99秋！ 過去最大のスペースを用意したSCEIでは実機の展示やVTR上映が行われただけでなく、実際にコントローラを手にプレイできたソフトも数本あり、立錐の余地もないほどの大混雑となったのだ。また、特別招待日の17日にはメインステージで「次世代デジタル・エンタテインメント」と題した久夛良木氏による特別講演も行われ、国内外のメディアが集中！ まさにPS2のためのTGSという様相を呈する中、久夛良木氏は「2年、あるいは3年後には通信を前提にした新しいエンタテインメントをみなさんと楽しみたいと思います」という言葉で講演をしめくくった。



▲講演中の久夛良木氏。講演前にはSCEIブースでTVなど、多くの取材に答えていた。



▲プレイ可能なタイトルの展示が、PS2への期待をさらに盛り上げた。久夛良木氏も大満足!?



▲こちらは、TGS開催の前日に急遽発表されたワンダースワンの周辺機器「WonderWave（仮称）」。これは、対応ソフトがセットされたPSもしくはPS2のメモリーカードスロットに差し込まれたポケステと、同じく対応ソフトと、このワンダーウェーブをセットしたワンダースワンとの間で赤外線を使って通信を行い、キャラクターやマップのデータを交換したり、進行中のゲームを同期させたり（ストーリーが変化する？）できるというもの。簡単なものでは、TVモニターでは見えないのだが、それぞれの手元のワンダースワンには手牌が表示される麻雀ゲームで対戦する……などの利用法が想像できる。対応ソフトなどは一切未発表だが、やはり『ガンダム』『デジモン』あたりが可能性大。続報を待とう。

Key Person 1

SCEI代表取締役社長

久夛良木 健氏 スペシャルメッセージ

PS2発表と同時に、一気に世界的な著名人となった久夛良木氏。ユーザーと一緒にPS2を楽しみたいという久夛良木氏からの、スペシャルメッセージをお届けしよう。



PROFILE

19[illegible]生まれ。[illegible]ソニー[illegible]第一開発[illegible]液晶テレビ、マビカ[illegible]など、一[illegible]デジタル[illegible]に携わる。[illegible]年11月、SCEI[illegible]日、記念すべきPlayStationの発売を迎える。[illegible]代表取締役社長に就任。PlayStation2の発表を経て、現在に至る。

コンピュータエンタテンメントは、PS2からはじまります

最初に、みなさんがお知りになりたいでしょう、2つのポイントについてご説明しましょう。まず、次世代PlayStationの正式名称をPlayStation2に決定した理由ですが、これは非常に簡単です。「PlayStation」というブランドが、確固たるものとして全世界に通用しているものですから、そのステップ2である次世代PSは、自然とPS2という名称になったのです。新聞や雑誌のみなさんもPS2と書かれることが多かったようですし。それから次に、発売日を来年の3月4日に決めた理由ですが、これはいくつかあります。1つ1つをご説明することはできませんが、最大の理由は、受験シーズンを外したいということです。年の初め、1月や2月は受験シーズンの佳境でしょう。大学受験だけでなく、中学、高校受験もあります。受験生のみなさんがPS2を買うことができない、あるいは買っていただいても楽しむことができないとしたら、それは非常に申し訳ないことだと思うんです。PSは、現行のものも2も含めて、私たちSCEIのものでも、ソニーのものでもないと考えています。PSは、みなさんのものなのです。そう思うと、一部の人がPS2を発売と同時に楽しめないのはよくないでしょう。そういうわけで、受験シーズンの真っ只中を外して、しかも土曜日であるということから、3月4日を発売日とさせていただきました。もしできることなら、平成12年3月4日の午前5時から販売開始にしたいですね（笑） もちろんこれは冗談ですけど。

こうしてみなさんにPS2を発表することができた今の正直な気持ちは、うれしいということです。私たちはソフトを作っているクリエイターのみなさんとは違って、ハードというか、システムを作っていますから、こうやってユーザーのみなさんにその成果をプレゼンテーションできる機会が、5年に1回くらいしかないのです。今が、ちょうどその待ち望んだときなのです。それと同時に、これからPS2を舞台にして起こるであろうこと、発売されるソフトが楽しませてくれるコンピュータエンタテインメントというものに、みなさんと同じように期待もしています。

このコンピュータエンタテインメントという言葉は、私たちの会社の社名にもなっているものですが、私はこの言葉を、非常に新しい、これからの言葉だと考えています。PS2はこれまでのゲーム機とも違う、もちろんデジタル情報家電というようなものでもなく、純粋にコンピュータエンタテインメントを実現するためのマシンなのです。では、そのコンピュータエンタテインメントとは何かと言うと、PS2では、映画と音楽とゲームの融合、まずはこれをめざしています。たとえば『ファイナルファンタジーⅧ』が発売されたときに、これはムービー（映画）を見るものなのか、ゲームをプレイするものなのかというような議論がありましたがPS2が登場すれば、そんな議論はまったく無意味になるでしょう。あるソフトウェアの、どこまでがムービー（映画）で、どこまでが音楽で、そしてどこからがゲームなのか、そんな違いを説明することは無意味になるのです。少し難しい話かもしれませんが、ちょっとだけ考えてみてください。映画も音楽もゲームも、エンタテインメントであることに変わりはありません。どのような表現形態でユーザーのみなさんに届けられるものであれ、それを楽しむことができれば、芸術ではないエンタテインメントの目的は達成されるわけです。PS2には、そうした表現形態の垣根を越えるだけの高い性能があります。

このことを、もう少しご説明しましょう。たとえば仮にですが、『バイオハザード5』というタイトルがあったとします。これを映画館で見る場合は、デジタルシアター用にまとめられた『バイオ5』、いわばディレクターズカットを見ることになるでしょう。家庭に帰って楽しむ場合は、PS2用ソフトになった『バイオ5』をプレイするかもしれませんし、あるいはネットワークに接続してネットワーク上の『バイオ5』を楽しむことだってあるかもしれません。そのどれを楽しんだとしても、エンタテインメントとしての『バイオ5』を楽しんだことに変わりはないのではないでしょうか。それがデジタルで制作されてさえいれば、どんな表現形態、すなわち楽しみ方も可能にする。それがPS2であり、私たちがめざしているコンピュータエンタテインメントなのです。

話題は変わりますが、3月4日の発売日に私はどこにいて何をしているのかと考えると、もしかすると、ヘリコプターに乗って東京の上空にいるかもしれません（笑） PSの発売日、1994年12月3日には、秋葉原に店頭の様子を確かめに行きましたが、そのときは出荷台数が10万台くらいでした。PS2は100万台が最初の週末に出荷されます。それだけの規模のものを買っていただく様子は、電車や車で都内を回ったのではよくわからないのではないかと思うのです。それならいっそヘリコプターでと考えるわけですが……、いや、もちろん冗談ですよ（笑）本当にどうしているかは、まだわかりません。

現行PSは、文化の違いも国境も、性別も、世代の差も越えて、全世界で6,000万台が普及しています。それまではゲームには関心がなかったような人も、楽しんでくれているのだと思います。PS2は、DVD-Videoを標準搭載していますし、現行PSのソフトも楽しむことができます。1人でも多くの人に手にとってもらって、ぜひ私たちが考えるコンピュータエンタテインメントを楽しんでもらいたいと願っています。

※久夛良木氏へのインタビューは、東京ゲームショウ'99秋・会場配布パンフレット編集作業のために、SCEI宣伝部の関係スタッフによって行われたものです。

Hardware

プレイステーション2の本体を検証する

「ゲーム機」というにはあまりにも衝撃的なフォルム。「オモチャ」という域から完全に脱したPlayStation2のハードウェアを徹底検証！





PlayStation2 ファーストインプレッション

すでに、PS2本体のデザインを目にした人は多いと思うが、ゲーム機というオモチャ臭さをまったく感じさせない洗練されたデザインは、21世紀を担うハードとして圧倒的な存在感を漂わせる。そして何よりも、ゲーム機として初めて横置きと縦置きに対応し、ユーザーの室内環境に合ったセッティングが可能となった。やや横に長い本体も、AV機器と組み合わせることで存在感とインテリアとの統一感を両立できる。

進化したアナログ入力 デュアルショック2

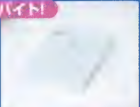
外見だけ見ると「デュアルショックと同じじゃないか!!」と感じるかもしれない。ところが、セレクトとスタートボタン以外はすべてアナログ入力が可能になった。PS2の標準コントローラなので、重さや大きさはデュアルショックとほぼ同じで、新たに追加されたボタン類は一切なし。[illegible]はソフトにもできる。プレイヤーが操作し慣れたコントローラにも受け継がれているのだ。アナログ入力は、従来の2軸スティックに加えて十キーの各ボタン、○×△□ボタン、L1・R1・L2・R2ボタンが対応し、押したときのストローク（押し幅など）を感知するのではなく、強弱（強く押したか弱く押したか）でアナログ入力されるように。つまり加重を検知するタイプだ。このあたりの詳細は未発表なので予想に過ぎないが、[illegible]の試みとなる。なお、このコントローラは、PS2本体に1個が同梱される他、単体でも3,500円で販売される。

Ｂ 下位互換性もバッチリ！ メモリカードスロット＆コントローラポート

コントローラとメモリーカードの挿入口は現行PSとまったく同じなので、現行PS用のコントローラやメモリーカードも問題なく使える。ソフトだけでなく、ハードウェア面での互換性も完全に保証されているというわけだ。ただし、[illegible]はまったく同じかというとちょっと違う。一つは、メモリーカードへの書き込みスピードが現行PSの[illegible]になっていて、ロード・セーブに時間がかかるという不満点を見事に解消しているのだ。ただし、現行PSのソフトを動作させた場合は、メモリーカードへの書き込みスピードも今と変わらないので勘違いしないように。つまり、ここで紹介しているPS2用のメモリーカードじゃないとこの恩恵には預かれないというわけだ。

PS2専用のMCは8Mバイト！

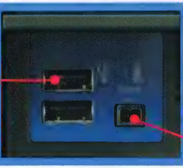
本体に1個が同梱される他、単体でも3,500円で発売。現行の128Kバイトから8Mバイトへと容量は64倍に増え、リード・ライトスピードも大幅アップ。MagicGateというセキュリティ機能の追加などの変更が行われた。形状は変わらないが、現行PSでは使えない。



◀見た目は今のメモリーカードと同じだが、現行PSでは使用不可。ちょっと残念!?

Ａ 先進のインターフェイスを標準装備!!

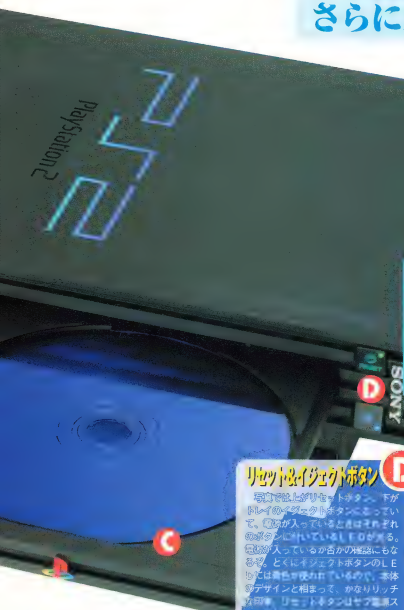
3月2日の概要発表通り、PS2には、パソコンを中心に普及がめざましいUSBとi.LINKが装備された。[illegible]されることを前提に、本体前面にコネクタが配置してあるのはうれしい配慮だ。コネクタの形状も[illegible]と同じなので、ソフトさえ対応すればさまざまな[illegible]機器が接続できると思われる。今のところ、[illegible]予定はないが、インターフェイスとしては[illegible]に何がつながってもおかしくはない。とくにi.LINKは、ソニーのパソコンやAV機器（MDやDV）にいち早く装備され、[illegible]はじめたことから、PS2と何らかのリンクがあったらおもしろそう。これはPS2の強い武器になりそうだ。

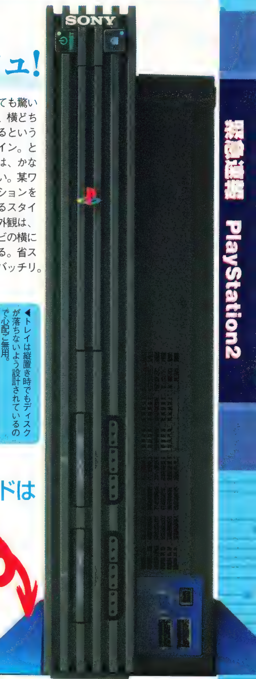


ハブという[illegible]を避けるためか？

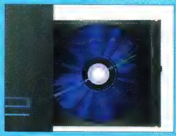
USBの20〜40倍の[illegible]

タテ置きにすると さらにスタイリッシュ！





何といっても驚いたのが、縦、横どちらでも置けるという設計とデザイン。とくに縦置きは、かなりカッコ良い。某ワークステーションを彷彿とさせるスタイリッシュな外観は、思わずテレビの横に置きたくなる。省スペース化もバッチリ。



◀トレイは縦置き時でもディスクが落ちないよう設計されているので心配ご無用。

タテ置きスタンドは別売り……

横置き時の本体を正面から見た場合、左側面が縦置き時の底になるためゴム足が付いている。しかしそのままでは安定感が悪い。そこで縦置き用のスタンドが用意されているのだが、今のところは別売りの予定。ちょっと残念だよね。価格は未定だが、素材はプラスチック系のようなので、それほど高価にならないハズ。

D リセット&イジェクトボタン

写真では上がリセットボタン、下がトレイのイジェクトボタンになっていて、電源が入っているときはそれぞれのボタンに付いているLEDが光る。電源が入っているか否かの確認にもなるぞ。とくにイジェクトボタンのLEDには青色が使われているので、本体のデザインと相まって、かなりリッチな印象。リセットボタンは[illegible]電源スイッチとして使われる可能性もある!?

C DVD&CD-ROMドライブのトレイはフロントローディング方式！

ゲーム機としては、[illegible]以来久しぶりのフロントローディング方式を採用。[illegible]のように、ドライブのトレー[illegible]部分へCDを[illegible]することはしなくて良いので、安全かつ[illegible]への自動挿入が可能となった。さらに、トレイの中心にあるPSロゴマークは90度回転させることができるので、[illegible]でもPSロゴが[illegible]た状態にセッティングできるぞ。こういうチョットしたこだわりは、いかにもソニーらしい発想だよね。ちなみに、[illegible]メディアであるCD&DVD-ROM[illegible]、PS2専用ソフトのCD-ROMは[illegible]に、DVD-ROMは銀色になるとのこと。



パッケージはDVDビデオと同じ？

[illegible]たPS2専用ソフトのパッケージ[illegible]。パッケージはDVDビデオと同じ。

Key Person 2 宇宙、地球、海がコンセプトです



クリエイティブセンター
インタラクションデザイン部主席
後藤禎祐氏
ソニー株式会社

PlayStation 2の性能の高さを、メッセージとして強くアピールするためには、世の中の雑多なデザインに流されない、自然でピュアで、長い目で見ることができるデザインにする必要がありました。また、PS2は「新しい世界を創り出す」ことができるハードですから、それを象徴するデザインにしたいというコンセプトもありました。本体がスペースブラック、ロゴやスタンドがブルーのグラデーションというデザインになっていますが、これは、宇宙、地球、あるいは水といった、「あらゆるものの根元」につながっていくというイメージなんです。

PS2は縦横どちらの置き方もできるんですが、私としては、別売りのスタンドをつけて縦置きで使っていただけるとうれしいですね。デザイン的にはそれで完成型だと思っていますから。

※後藤氏へのインタビューは、東京ゲームショウ'99秋・会場配布パンフレット編集作業のために、SCEI宣伝部の関係スタッフによって行われたものです。

背面デザインは非常にシンプル

ふだんはほとんど見えない部分であり、機能的なインターフェイス類を配置する部分ではないので、非常にスッキリとしている。目立つのは、大きな排気式のファンくらい？

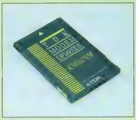


主電源は常にONで使用？

なんと、ＰＳ２の主電源スイッチは背面にある。ということは、テレビの主電源スイッチのように常時ＯＮの状態にしておき、コントローラやＵＳＢ、ｉ.ＬＩＮＫに接続された機器からコアの電源ＯＮ・ＯＦＦがコントロールできるのでは？　という可能性もある。いずれにせよ、ＰＳ２の後ろまでいちいち手を延ばすのは現実的ではないよね？

ネットワーク対応？ PCカードスロット

ＰＣカードスロット（ＰＣＭＣＩＡ）は背面に１つ装備されていて、Ｔｙｐｅ－Ⅲまでのカードが挿せる。背面にあることからして、拡張スロット的な使われ方が予想され、高速モデムやＣＡＴＶ網のネットワーク接続用としてイーサネットカードの装着が有力！



◀外界とのネット接続に必要なモデムやイーサネット（ＬＡＮ）カードを挿すためにある？

音の光出力とＡＶマルチ出力！

オーディオ出力としてオプティカル（光）デジタル出力を標準装備！　ＣＤオーディオはもちろん、ＤＶＤ規格に盛り込まれているドルビー・デジタルやＤＴＳ信号が出力され、これらに対応したアンプでの高音質・立体音響再生やＭＤへのデジタル録音が可能になる。



ゲームだけじゃない！ DVDビデオも観られる！

今回の発表で驚かされたのが、ＤＶＤビデオ規格への対応。３月２日の発表会で、メディアにＤＶＤを採用すると発表されたとはいえ、コストなどの問題からＤＶＤビデオへの対応は不安視されていただけに、これはうれしい付加価値になる。ゲーム機としての価値もさることながら、39,800円という価格で（詳しくは下の記事参照）でＤＶＤビデオソフトまで再生できてしまうのだから、まさに鬼に金棒だ！　ＬＤに代わる次世代の高画質再生メディアとして注目されているＤＶＤビデオが観られるなんて夢のようだよね！

▶ＣＤと同じ12cmサイズのディスクの片面に２時間以上の映画がラクラク収まる。最近は、レンタルショップでの取り扱いも増えているようだ。



数千タイトルの映画やアニメが楽しめるぞ！

DVDビデオって何ですか？

ＤＶＤ（デジタル・ビデオ・ディスク）は、ＭＰＥＧ２という動画圧縮規格を使って高画質、高音質（音はドルビーデジタル、ＤＴＳ、リニアＰＣＭをサポート）を両立させた次世代のデジタルメディアとして注目されている。とくに画質は、ＬＤやビデオＣＤとは比較にならないほどキレイで、あまりの高画質にダビング時の劣化が出にくいという不正使用の可能性が問題となりＤＶＤビデオの登場が少し遅れたという事実があるほど。現在は、ＡＶファンを中心に普及率が年々上がり、ビデオタイトルも最新の映画・アニメ作品が次々とリリースされている。ＤＶＤを使った規格として、ほかにもＤＶＤオーディオ、ＤＶＤ－ＲＯＭ、ＤＶＤ－ＲＡＭなどがある。





▲高画質なだけでなく、幅広い他国語やマルチアングルのサポートなども充実！

DVD専用デッキがタダ同然？

39,800円という価格が安いか高いか。これはDVDビデオが観られるという付加価値をどう捉えるかによって意見が分かれるかもしれない。ＰＳ２は、現行ＰＳとの互換性も考慮すれば価格性能比という面で決して高価ではないし、だとすればDVDビデオが観られるという付加価値はDVDデッキ要らず=DVDデッキがタダ同然という見解すらできてしまう。右に各社のＤＶＤデッキ（ローエンドモデル）の実売価格を載せてみた。裏を返せば、ＤＶＤデッキとして買えばゲーム機としてのＰＳ２はタダと言えることになるよね!?

実勢価格3〜4万のDVDデッキ

メーカー／機種	定価	実勢価格（*）
ソニー／DVP-S303D	60,000円	45,000円
パイオニア／DV-S5	83,000円	57,000円
パナソニック／DVDA-770	88,000円	59,000円
東芝／SD-2110	オープン	38,000円

＊編集部が秋葉原で調査した実勢価格の平均値。

Key Person's

21世紀のエンタテインメントです



開発研究本部長
岡本伸一氏
SCEI

開発過程では逃げ出したくなるぐらい苦労した時期もありましたが、最終的にこのようなすばらしいハードが完成したことに満足しています。ＰＳ２を設計するにあたって、特に注力したのはグラフィックの処理能力です。人や動物、車などの動きをリアルに表現するだけでなく、炎や水の揺らぎ、物体が高速移動するときの残像など、自然界がもたらす情緒的な表現すら可能にする「エモーション・シンセシス」こそがＰＳ２の真骨頂です。一方で、i.LINKやUSB、PCカードといった最先端のインターフェイスを装備して、周辺機器との接続や拡張性にも十分配慮しました。通信分野では、ＰＣカードにモデムやイーサネットカードを接続することも可能ですし、具体的な計画も考えています。どうか21世紀の扉を開くのにふさわしいエンタテインメントにご期待ください。

※岡本氏へのインタビューは、東京ゲームショウ'99秋・会場配布パンフレット編集作業のために、SCEI宣伝部の関係スタッフによって行われたものです。

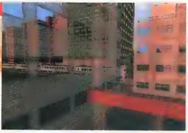
プレイステーション2の ソフトラインナップ
Software Line Up



今回の発表会で、正式に発表されたPS2向けタイトルは84本。ここでは、それらをまとめて大紹介していこう!!

ARTDINK

A列車で行こう6

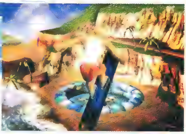


鉄道を運営して都市を発展させる人気SLGの最新作。今回は画面を3Dに統一して操作系を一新、各車両を鑑賞できる新モードも搭載した。

IDEA FACTORY

スカイサーファー(仮)

●アイディアファクトリー
●SPG　●2000年3月予定

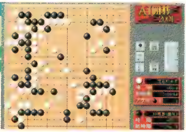


スカイサーフィンを題材にした、スポーツゲーム。数千メートルの上空からダイブして、地上に降り立つまでのアクションを競う。

i4

AI囲碁2001(仮)

●アイフォー
●TBL　●2000年春予定



※画面はパソコン版のものです。

超高速な思考ルーチンを採用した囲碁ソフト。オプションで難易度を自由に変更できるので、初心者でも安心してプレイできるのだ。

i4

AI将棋2001(仮)

●アイフォー
●TBL　●2000年春予定



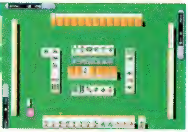
※画面はパソコン版のものです。

コンピュータ同士の将棋大会で、優秀な成績を収めた思考ルーチンと対局できる将棋ソフトの最新作。初心者用の「接待」モードなどもアリ。

i4

AI麻雀2001(仮)

●アイフォー
●TBL　●2000年春予定

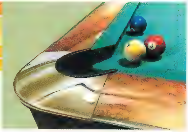


※画面はパソコン版のものです。

高度な思考ルーチンを搭載した4人打ち麻雀ソフト。過剰な演出に頼らず、シンプルで分かりやすいデザインで統一されている。

ASK

撞球 ビリヤードマスター2(仮)



本格派ビリヤードゲームの続編。プロの監修により、ボールの軌跡や技の数々がリアルに再現されていて、ビリヤードの醍醐味が味わえるのだ。

Key Person 4

「リアルタイム」にこだわっています



CS開発部PGセクション課長
金子章典氏
株式会社フロム・ソフトウェア

金子さんは、今、まさに『エターナルリング』開発中のプロデューサー。はたして、現場のクリエイターの目には、PS2はどう映っているのだろうか？ 13日の発表会が直前に迫ったお忙しいところをおジャマして、インタビューさせていただいたぞ。

金子章典氏（以下、K）：今日は（DPSが）取材にお見えになるということで、一度家に帰って着替えてきました（笑）

――やっぱりPS2の開発は大変なのでしょうか？

K：今は、13日の発表会に向けてのラストスパートなので……。PS2については、最初はやっぱりテストから入りました。具体的なゲームの完成形をイメージしたのではなく、いろいろと試してみたという感じですね。その結果、先行するさまざまな機種との違いに驚かされました。ものすごくクセがあるというか、（PS2の高性能を）うまく使っていかなければいけないマシンだと思いました。型にはめられないというか。PSソフトと同じ感覚で作ることはできませんね。技術者次第というか、PS2ソフトの開発に関しては、最初からしっかりとやっておかないと、2年後にものすごい技術的な差がつくような気がします。そういう意味では、ウチのソフトも含めて、先が楽しみなマシンです。3月2日に行われたPlayStation MEETING 1999でデモソフトを公開しましたが、あれを作っていた時点からでも、そうとう違うことができるようになっています。

――『エターナルリング』についてお聞きしたいのですが、このタイトルは、どういうRPGをめざしているのでしょうか？

K：『エターナルリング』の構想自体は、ずいぶん前からあったものです。3月2日にお見せしたデモソフトが基にはなっているかもしれませんが、いろいろなテストをしている中で感じた、「こういうのができるといいな」という部分が、少しずつできてきているのではないかなと思います。

――フロム・ソフトウェアのタイトル、しかもRPGであるということで、どうしても『キングスフィールド』シリーズと比較されることも多いと思うのですが、『キングス』との違いについてお聞かせください。

K：RPGとして大きく違う点は、『キングス』よりも、ストーリー性が強く打ち出されているということです。そのために、主人公のイラストなども、今回は用意しています（笑）　それから、『エターナルリング』では、魔法というものに非常に大きな比重を置いています。

――ストーリー重視のRPGになっているんですか？

※特集内のゲーム画面はすべて開発中のものです。

PICK UP!

CAPCOM

鬼武者(仮)

話題作がPS2に移行！



『バイオハザード』を制作したクリエイターたちが手がける剣術活劇が、プラットフォームをPS2に移して登場だ！　戦国時代の日本を舞台に、無頼のカブキ者明智左馬介が謎の敵に立ち向かう。最大の魅力は左馬介が繰り広げる多彩な剣術アクション。さまざまな剣技を駆使して、並み居る敵を倒すのだ。また、武器も複数用意されているぞ。



▲何者かにさらわれた斉藤義龍の妹・雪姫。

◀天下統一をもくろむ織田信長。後に「戦国の魔人」とよばれる。

CAPCOM/ARIKA

Street Fighter Ex3(仮)

●カプコン/アリカ
●FTG　●発売日未定



人気シリーズ最新作。シリーズ初のチームバトルが採用され、乱入攻撃や2人同時の必殺コンボの登場で、さらに幅広い戦いが楽しめるのだ。

KOEI

決戦

●コーエー
●SLG　●2000年春予定



徳川家康と豊臣家の戦いを題材にした、歴史大作SLG。広大な3Dフィールドで、何百もの騎馬が激突する戦闘シーンは圧巻だ。

ASTROLL

アメリカン・アーケード



'60〜'70年代のアメリカのゲームセンターを空間ごとシミュレートした、レトロピンボールゲーム。登場する台はすべて本物を実測している。

IMAGINEER

ワイルド ワイルド レーシング

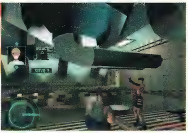
●イマジニア
●RCG　●2000年春予定



車の挙動をリアルタイムに計算することで、これまでにない走りを実現したオフロードRCG。土煙などのエフェクトまで計算されている。

ELECTORONIC ARTS SQUARE

XFIREークロスファイアー(仮)



特殊部隊の一員として、さまざまな任務を遂行していく3D・ACT。立体的なフィールドを舞台に、迫力の多人数バトルが展開されるぞ。

PICK UP!

KONAMI

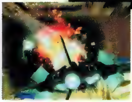
グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話(仮)

●コナミ
●STG　●発売日未定

名作2本が1度に楽しめる



かつてアーケードで一世を風靡し、現在も根強いファンをもつ傑作STG『グラディウス』シリーズ。その3作目と4作目がカップリングされ、1本のソフトになって登場!!　もちろん、PS2の高性能を生かし、アーケード版の完全移植だ。また、このPS2版には、ストーリーや世界観を示す美しいCGムービーが新しく追加されているぞ。



▲オープニングでは、過去の戦いをふり返る。

◀新しく追加されたCGムービーは美しく、そして大迫力だ。

KONAMI

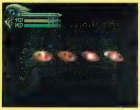
実況ワールドサッカー2000(仮)

●コナミ
●SPG　●発売日未定



リアルな実況中継が人気の『実況サッカー』シリーズ最新作。PS2版ではグラフィックもパワーアップし、選手の動きがさらにリアルに。

K：ええ、ウチらしくなく（笑）　単純な一本道のストーリーではなく、その流れから外れていく自由度も持たせていますが、基本的には一本道かもしれません。『キングス』は主観視点のゲームなので、ストーリー性を前面に打ち出すというものではありませんでしたから、どうしても苦手だという人も多いと思うんです。何をしていいのかわからなくなるという理由で。もしもそれが理由で主観視点のゲームがプレイしてもらえないのだとしたら、非常に残念に思うんです。それだけが理由ではありませんが、そういう方にも遊んでもらえるように、ストーリーや世界観をきっちり設定しています。ただ、ユーザーに想像してもらう部分や自由度というものも大切なものだと思いますので、バランスはとれるようにするつもりです。



▶火の玉が飛んでいくシーン。現段階では複雑な軌道の計算などが行われていないため、横1列に5つの玉が並んで飛んでいるが、実際の製品では追尾しながら複雑な軌道を描いて飛んでいくようになる。

――魔法についてはいかがですか？

K：魔法は、このタイトルの中心的な要素です。基本的には、指輪を使って魔法を合成して使用します。

――たとえば、炎の属性の指輪と、飛ぶという属性の指輪をはめていると、火の玉が飛んでいく……というようなものですか？

K：完全にそうではありませんが、そのようなものですね。今、全部で8種類の属性を考えているんですが、それぞれの属性を持った指輪を、両手の指で最大10個まで装備して魔法を合成〜使用するようにしたいと考えています。

――PS2で描かれる魔法の効果は楽しみですね。

K：そうですね。今回公開させていただいた画面ではわかりにくいと思うのですが、魔法で飛ばしている火の玉にそれぞれ目標を追尾させるようにもできますし、動きの計算を複雑にすれば、複数放った火の玉が、それぞれバラバラな動きをして別々の目標に命中したり、バラバラな動きから1つの目標に命中させたりもできます。そうした演出効果を1つ1つの魔法に加えることで、そこに本当に魔法の火の玉が飛んでいるというような感覚を強めることができると思うんですよ。PS2の特徴として、固体ではないものの表現が得意だということが言えると思うのですが『エターナルリング』の中でも、雲や水、滝などは現行PSでは表現できなかったものだと思います。言ってしまえば、魔法もそれに近い部分があるんですよね。魔法同士がぶつかりあうというようなことも、PS2ならきちんと描くことができるはずです。これは通常の移動シーンなどでも言えるのですが、これまでの『キングス』と比較してフレーム数が変わっています。今までは秒間30フレームで画面を描いていたのですがPS2では安定して秒間60フレームで描いていくことができます。PSでは、ちょっと複雑な表現をしようとするとすぐ処理が重たくなっていたのですが、PS2ではそういうこともなく、スムーズに画面が描かれ、スムーズにゲームを進めることができるんです。かなり多くのキャラクターが一度に登場してバラバラな動きをしても、大丈夫です。非常に気持ちよくスクロールしてくれます。

KONAMI

PICK UP!

ドラムマニア

●コナミ
●ETC ●発売日未定

専用コントローラも出るぞ

アーケードで人気のドラムシミュレーションが、早くもPS2で発表。曲に合わせて画面上から現れるバーを見ながら、タイミング良くボタンを押して演奏しよう。初心者向けの「プラクティス」と通常の「ノーマル」、高難度の「リアル」に加え、好きな曲がプレイできるフリーモードが追加されている。専用コントローラも同時発売予定だ。



▲専用コントローラで快適なプレイが可能。



◀好きな曲がいつでも遊べるフリーモードも搭載されるぞ。

SQUARE

PICK UP!

ザ・バウンサー(仮)

参入第1弾はアクションゲーム

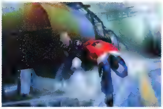
『トバルNo.1』や『エアガイツ』などを制作したドリームファクトリーの最新作。従来の格闘ゲームから操作の煩雑さを排除した、新バトルシステムを採用。リアルタイムで展開する美しいムービーとの融合で、「操作するアクション映画」の実現を目指す。



▲バトルシーンでは、3D空間を自由に移動して、立体的な戦闘を楽しむことができる。



▲リアルタイムのデモ画面。このハイクオリティなキャラが、そのままゲームにも登場する！



▲ゲーム中はアクション映画のような見せ場がいっぱい。この場面もリアルタイムで進行する。

SUNSOFT

ストリート麻雀トランス 麻神2(仮)

迫力の演出で話題を呼んだ麻雀ゲームの続編が登場。コギャルやバンドのボーカルなど個性的なキャラたちが、過激な麻雀を繰り広げるぞ!!



JORUDAN

1on 1 Government

1対1で戦うバスケット「ワンオンワン」が楽しめる人気作の続編。前作同様、キャラクターデザインは漫画家の井上雄彦氏が担当している。



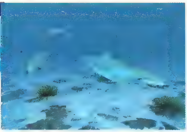
※画面はイメージです。

SCEI

SPLASH DIVE(仮)

●SCEI
●ACT ●発売日未定

幻想的な水中世界を、自由に泳ぎ回ることができるACT。リアルタイムで形成される美しい映像とサウンドが、プレイヤーを海底へと誘う。

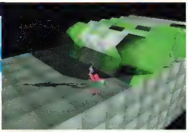


SCEI

I.Q REMIX(仮)

●SCEI
●PZG ●発売日未定

人気PZGの最新作。効率よくキューブを捕獲して、I.Qを高めよう。今回も、さまざまな難問でプレイヤーの頭を悩ませてくれるぞ。



SCEI

電線(仮)

●SCEI
●ACT ●発売日未定

張りめぐらされた"電線"を滑って、超高速のアクロバットが楽しめるACT。綱渡りや大回転など、さまざまなアクションを楽しもう。





▶画面写真には3人しか写っていないが、実は前後左右からもっと多くの騎士が迫ってきている。こうしたシーンでも処理が重くなることはなく、全方位に魔法を撃って、騎士たちを倒すこともできる。

——主観視点のゲームで、それはありがたいですよね。

K：えぇ。ウチのタイトルは、どれもそうなのですが、リアルタイムということが大きなテーマになっているんですよね。ゲームの中のすべてを、リアルタイムで進行させたいと考えているんです。PSでは、やはりそれは完全には実現しなかったのですが、PS2ならば、それも可能だと思います。

——リアルタイムという点で、『エターナルリング』には、何かPS2ならではの仕掛けはありますか？

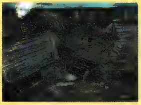
K：まずこれまではイベントシーンはCGのムービーで表現していました。ゲームを普通に進めてきて、何かイベントが起こったら、そこでいったんゲームを止めて、プレイヤーが一切操作できないCGのムービーを流すという方法が一般的だったと思います。ですが、PS2では、そういうことをする必要がありません。たとえばゲームの中にドラゴンが上空を飛んでいくシーンがあるのですが、それもCGのムービーを流してゲームを止めることなく、普通に進んでいくゲーム画面として表現することができます。ドラゴンが上空を飛んでいくシーンでは、地上に落ちる影を、きちんと地形の変化にあわせて描くことができるんです。

——ちょっと待ってください、『エターナルリング』は主観視点のRPGですよね？　その中でドラゴンが上空を飛んでいくシーンがあって、主人公がそれを見上げるというのはわかるのですが、地面に映る影を見下ろすというシーンもあるのでしょうか？

K：先ほどお話したストーリー面の強化にもつながることなのですが、『エターナルリング』には、主人公の姿が見えるイベントシーンが用意されています。会話シーンも多いです。

——すいません、それはどういうカメラの動きで表現されるのでしょうか？　単純に考えると、主観視点もカメラ位置の1つに過ぎないということでしょうか？　たまたま主人公の目から見るという視点で進むシーンが多いだけで……。

K：そう考えていただいて間違いはないと思います。イベントシーンに入ると、カメラが移動しますので、当然、主人公の姿も見えるようになるわけです。さらに、そこではCGムービーのシーンとは違って、主人公を動かすことができます。仮に、ドラゴンを攻撃しなければいけないとしたら、そこから魔法を撃



◀主人公の姿はないが、村を上空から捉えたシーン。おそらく、村の上空をドラゴンが通過するときなどに見られるカットだと思われる。また、これも数あるカメラ視点の1つにしかすぎない。

PICK UP!

SCEI

グランツーリスモ2000(仮)

●SCEI
●RCG ●2000年春予定



▶車体にも注目。背景の映り込みなど、PS版でも好評だったCG技術はさらに進化!



◀各車のコーナリング性能なども、実車のデータを基に忠実に再現されているぞ。

レースゲームの傑作がPS2にも登場!

全世界で大ヒットを記録した、人気RCGの最新作。車の挙動からエンジンの音まで、世界各国の人気マシンを徹底的にシミュレート。レースで賞金を稼いでより高性能な車を購入していく、恒例のGTモードも人気の秘密だ。PS2だけが実現できる、迫真の映像とリアルなレースに期待しよう!!

▼写真はデモ画面だが、ムービーではない。実際に、このクオリティの映像でプレイできるのだ!





▲PS2の高度な演算性能により、車の挙動や操作感もさらにリアルなものに。

PICK UP!

SCEI

ダーククラウド(仮)

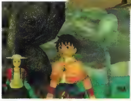
●SCEI
●RPG ●発売日未定

今までにない新感覚RPG

何もない平原にさまざまなオブジェクトを配置していくことで、冒険する世界が広がっていく、新感覚のRPG。このゲームでは、フィールドはすべて3Dで構成されている。道や木、家や塔など、オブジェクトを盤上に自由に配置することで、自分だけのジオラマ世界を楽しめるのだ。まったく新しい冒険&プレイ感覚を体験できるぞ!!



▲ゲームには時間の概念があり、背景も変化する。



◀キャラはすべてポリゴンで作られ、多彩な演技をするぞ。

SCEI

ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)

●SCEI
● RPG ●発売日未定

ピエトロ王子の冒険を描いた人気RPGの続編。登場キャラには、ポリゴンでありながらセルアニメのように見える特殊なCG技術を使用。



SCEI

FANTAVISION(仮)

●SCEI
●ACT ●2000年春予定

美しい花火のグラフィックが目をひくアクションゲーム。詳しいゲーム内容についてはまだまだ不明だが、2P対戦が可能らしい。



SME

L'Arc〜en〜Ciel

●SME
●ETC ●発売日未定

人気バンド「L'Arc〜en〜Ciel」のすべてがわかるデータベース的ソフト。彼らの歌やライブ映像が、高性能なPS2で楽しめる。



SCEI

ボクと魔王(仮)

●SCEI
●RPG ●2000年春予定

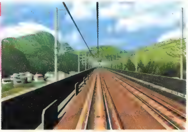
どこかコミカルな雰囲気を持つキャラたちが活躍する「影とオバケのRPG」。主人公と魔王を中心に、さまざまなイベントが展開されるのだ。



TAITO

電車でGO! シリーズ(仮)

幅広い人気を誇る『電車でGO!』シリーズ最新作。さらにリアルになった映像と新要素満載のシステムで、新たな電車の魅力を発見できるぞ。



つというようなことも可能なのです。これはPS2だからこそ可能になった部分ですね。PSでは絶対にできません。ゲーム画面に登場する主人公は、そのときの装備をちゃんと反映したグラフィックで出てきますし。

――そういう演出をするゲームは、どの機種であれ、今までなかったんじゃないでしょうか。

K:そうかもしれません。

――非常に楽しみですね。お話の中に出てきたドラゴンですが、『エターナルリング』の中では重要な存在なのでしょうか?

K:そうですね。ドラゴンは非常に重要な存在です。中には高さで20m、翼を広げたときには羽の端から端までが40mにもなる大きなドラゴンも登場します。そのドラゴンを描く、スケールの大きな空間の演出も、『エターナルリング』の見所の1つですね。また、彼らは、決して敵とは限りません。ドラゴンは知的な生命体として登場します。なので、そういう意味からも、必ずしも戦って倒さなければならない対象というわけではないんです。ドラゴンが登場する舞台となっている絶海の孤島という設定もそうですが、『キングス』にたとえるならば、『エターナルリング』は『II』に近いかもしれないですね。あの立体構造を重視したダンジョンは『エターナルリング』にも登場しますし。半透明の描画もPS2はかなり自由に使えるので、ダンジョン内を流れる川や、滝なども、リアリティをもって描くことができると思います。

――それでは、最後に読者にメッセージをお願いします。

K:ウチのソフトは、リアルタイムということにこだわっていると同時に、仮想現実といいますか、ソフトの中の「世界」に入り込んでもらうということを意識して作られています。『エターナルリング』をプレイしていただく方には、ぜひその仮想現実の世界に入り込んでいくという感覚を楽しんでもらいたいですね。宝探し的な要素もありますから、長く遊んでもらえるソフトになると思いますよ。発売に関しては、PS2本体と同時の発売をめざしています。

島田敏夫氏(株式会社フロム・ソフトウェア常務取締役。このインタビューに同席していただいた):ちなみにですね、ちょっとだけ『キングス』の話をさせてください。御期待いただいていると思うのですが、『キングスフィールド』シリーズの新作は、PS2で作る予定です。細かなことはまだお伝えできないのですが、主観視点ではない3DRPGで、今のところ企画が進んでいます。キャラクターは、常に画面内に見えているというわけです。それと、まだ未定ですが、パーティを組むという要素も入れられればと思っています。とりあえずそれだけですが(笑)、『キングス』もPS2で出しますよ、ということだけお伝えします。

―『エターナルリング』も『キングス』も、本当に楽しみですね。本日は、お忙しいところ、ありがとうございました。

▶プレイステーションミーティング(3月2日に開かれたPS2の仕様概要発表会)では、壇上でデモソフトを解説した金子さん。現時点でPS2の真のマシンパワーに最も近いクリエイターの1人といえるだろう。



TAKARA

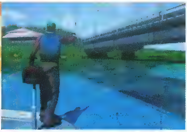
チョロQ HG(仮)



レースに出場して賞金を稼ぎ、改造パーツでチョロQを強化していく人気RCGがPS2にも登場！　今回は「動き」にこだわっているぞ。

DAZZ

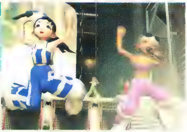
レイクマスターズ EX(仮)



PSで発売された『レイクマスターズ』が、PS2になってパワーアップ！　水面の表現や魚の動きなど、すべてがさらにリアルになっている。

TECMO

UNiSON(仮)



音楽に合わせて歌って踊る、新感覚の芸能ACT。くわしい内容はまだ不明。華やかな芸能界を舞台に、さまざまなイベントを体験しよう。

PICK UP!

NAMCO

鉄拳TAG TOURNAMENT(仮)

●ナムコ
●FTG



▲アーケードからの移植に際して、グラフィックを大幅にパワーアップ！　このクオリティを見よ！

究極の移植度で人気作が登場！

大人気の『鉄拳』シリーズ最新作。『1』～『3』のキャラが総出演する、外伝的な意味合いの強い作品だ。最大の特徴は、シリーズ初のタッグシステムを採用していること。PS2版ならではのオリジナル要素にも期待しよう！

NAMCO

500GP(仮)

●ナムコ
●RCG ●発売日未定



アーケードで好評稼働中のバイクRCGが早くも登場。忠実に再現された3つのサーキットで、現実さながらのGPレースが展開されるぞ。

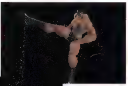
PICK UP!

TOMY

グラップラー刃牙(仮)

あの人気作品がゲームに！

週刊少年チャンピオン誌上で連載されている人気格闘マンガ「グラップラー刃牙」を題材にしたACT。原作の人気キャラたちが、ポリゴンで忠実に再現されているぞ。また、原作にはプロレスや中国拳法、合気道など多彩な流派の格闘家たちが登場した。このゲームでは彼らを操作して、大迫力の異種格闘技戦を楽しむことができるぞ。



▲各流派の動きや技を、忠実に再現しているぞ。



◀顔や体格など、原作のイメージ通りにポリゴン化している。

PICK UP!

NAMCO

新リッジレーサー(仮)

●ナムコ
●RCG ●発売日未定

大人気レースゲーム最新作

『鉄拳』と並ぶナムコの看板タイトル『リッジレーサー』の最新作が、PS2で登場！　今回はある1つの街が舞台で、その中のいくつかのコースでレースが行われる。舞台となる街のグラフィックも、ガードレールの厚さにまでこだわる凝りようだ。また、「深水藍(ふかみあい)」という謎の新キャラも登場するらしいので、こちらもお楽しみに。



▲リプレイモードも、もちろん搭載されている。



◀車の挙動もさらに進化！　究極のドリフトをきめろ！

Key Persons

100%PS2に移行します



開発本部長 北上一三氏

コナミ株式会社

PS2は、非常に魅力的なマシンですね。画面がさらにきれいになったり、CPUが速くなったり、演算画像処理ができたりというのはもちろん、ビジネス的な面でも、全世界で6,000万台売れた現行PSの後継機ですから。PS2は、家庭用のゲーム機としては初めて前世代機と互換性を持ったマシンになります。PS2のソフトがどれだけのスピードでラインナップがそろってくるかにもよると思いますが、この互換性が魅力となって、PS2は現行機と同じようなスピードで売れていくのではないでしょうか。

コナミとしては、現行機のソフトを作っているラインは、ほぼ100%PS2に移行するつもりです。残すつもりはありません。3年後には、現在PSタイトルを出しているのと同じようなペースでPS2タイトルを出していくつもりです。『ドラムマニア』と『実況ワールドサッカー2000』は、ハードと同時発売を目指しています。『実況ワールドサッカー2000』は、PS2でかなりキレイになりますよ。もともとリアル志向で作っているシリーズですから。『サイレントヒル』とか『メタルギア』は、もっともっとリアルになっていくと思います。逆に『ビートマニア』シリーズは、なにも変わらないです。ハードのスペックを最大限使って面白くするタイプのゲームがある一方で、そうでないものも当然あっていいと思いますから。

現行のPSで出ていたソフトの続編も、順次PS2に移行していきます。『パワプロ』も『ゴエモン』も『ときめき』も制作予定は当然ありますよ。定番商品は現在と同じようなスピードで出てくるとは思いますが、RPGは作るのに時間がかかります。『幻想』にしても前作が出たのが去年ですから……やっぱり、次を出すまでには2年ぐらいください。

PS2のキーになるのは、オンラインだと思います。PS2が本当に「あぁ、次世代機だなぁ」と思えるようになるのは……。やっぱり遊び方の要素が根本的に変わりますから。だからSCEIがどの時点で、ネットワークなりオンラインを考えているかというのは、我々としても興味津々ですね。それが可能になるとすれば、新しい面白さが生まれてくるわけですから、積極的に取り組んでいきたいと思っています。現行機同様、PS2でも、「コナミのソフトでどんなジャンルでも遊べる」ようにがんばりますので、よろしくお願いします。

VIDEO SYSTEM

F－1(仮)



F－1レースの迫力を忠実に再現したRCG。精密なモデリングとデータでF－1カーをリアルに再現し、迫力のレースが展開される。

MAGICAL COMPANY

マジカルスポーツ CATCH BASS CLUB2(仮)

●SPG



スポーツゲームの面白さを追求する魔法の新シリーズ「マジカルスポーツ」の釣りゲーム。ルアーによるバス釣りの醍醐味を存分に味わえる。

MAGICAL COMPANY

マジカルスポーツ 2000甲子園

●SPG



甲子園での優勝を目指してチームを育成していく、人気野球ゲームのシリーズ最新作。チームを育てて、高校野球界最強を目指すのだ。

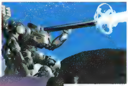
PICK UP!

FROM SOFTWARE

ARMORED CORE 2

鋼鉄の戦士たち再び！

「AC」とよばれるロボットを操作して、さまざまなミッションをクリアしていく、人気3D・ACTの最新作。3Dポリゴンで構成されたフィールドを舞台に、巨大ロボット同士が激突する。また ACは、頭や腕などのパーツを組み変えて、自由にカスタマイズすることが可能。自分のスタイルに合った機体を製作して、進化した戦闘を制覇しよう。



▲武器発射時のエフェクトも、さらにハデに。



◀ACや背景のグラフィックも、細部まで描きこまれている。

MAGICAL COMPANY

マジカルスポーツ Pro Golfer(仮)

●魔法

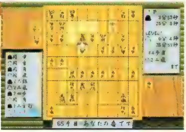
●SPG ●2000年8月予定



「マジカルスポーツ」シリーズの第1弾となるソフト。芝の状態や風の向きなどを計算に入れながら、慎重にショットしていこう!!

YUKI ENTERPRISE

森田将棋



森田和郎氏による将棋ソフト最新作。手強さに定評がある思考ルーチンと幅広い難易度設定で、初心者から上級者まで自由に対局が楽しめる。

PICK UP!

FROM SOFTWARE

ETERNAL RING

リアルな3D表現が魅力のRPG

フロム・ソフトウェアが贈る、3DリアルタイムRPG。冒険の舞台は6体の竜に支配された絶海の孤島「不帰の島」。時間や天候の変化を再現したこの疑似世界で、さまざまなイベントが展開する。いくつかある指輪を組み合わせることで、主人公の特性が変化する新システムを採用しているぞ。

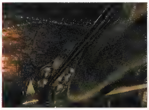


◀滝の水が流れ落ちる様子や水しぶきまで、細かくリアルに再現されているのだ。

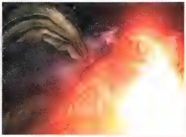


▶主人公カインは王の命を受け、不帰の島に眠る「エターナルリング」の秘密を探る。

▼舞台となる島は、強大な6体の竜に支配されている。写真はその中の1体「カディカ」だ。



▲キャラや背景などはすべてポリゴンで作られ、質感もバッチリ表現されている。



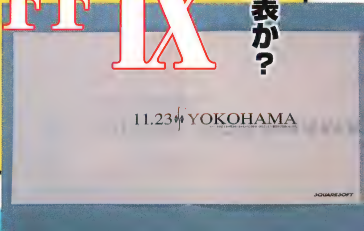
スクウェアブースに異変あり!?

11月23日、スクウェアの近未来が……？

速報！ スクウェアが変わろうとしている!? その変化を示す貴重な情報をTGSでキャッチ!!

直接PS2と関連のある情報なのかどうかは不明だが、TGS'99秋・スクウェアブースで配布されたパンフレットに気になる情報が掲載されていた。それが右の写真。「11月23日横浜、スクウェアの近未来が明かされる」という言葉から単純に想像されるのは、「11月23日にスクウェアが横浜で発表会を開く」ということだが、その内容が問題。実は、ここでは紹介していないスクウェアブースで流された映像の中でこのことに触れた部分に『IX』の文字がくっきりと浮かび上がっていたのだ！ ということは、『IX』に関する発表？ しかもその『IX』の文字が浮かび上がった前後には『ザ・バウンサー』の映像がインサートされていたということは『IX』はPS2?? ただ、一部新聞では『IX』は現行PS、『X』をPS2で』とも報じられており、現行PS用『IX』と『ザ・バウンサー』以外のPS2タイトルの発表とも考えられる。この謎の言葉と映像の真意は11月にならなければ明かされないだろう。

FF IX 発表か？



PlayStation2 発売予定タイトルリスト(メーカー50音順)

タイトル	メーカー	ジャンル	発売日
A列車で行こう6	アートディンク	SLG	2000年3月4日
スカイサーファー(仮)	アイディアファクトリー	SPG	2000年3月
AI囲碁2001(仮)	アイフォー	TBL	2000年春
AI将棋2001(仮)	アイフォー	TBL	2000年春
AI麻雀2001(仮)	アイフォー	TBL	2000年春
パニック サーフィン(仮)	アスキー	SPG	未定
花と太陽と雨と(仮)	アスキー	A·AVG	未定
撞球 ビリヤードマスター2(仮)	アスク	SPG	未定
アメリカン・アーケード	アストロール	TBL	2000年3月4日
サイドワインダーMAX(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	STG	未定
プロ麻雀 極 NEXT(仮)	アテナ	TBL	未定
WILD WILD RACING	イマジニア	RCG	2000年春
3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	RCG	未定
新 Cool Boarders(仮)	ウエップシステム	SPG	未定
ファイティング イリュージョン K-1 グランプリ(仮)	エクシング	FTG	未定
峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	RCG	未定
BBD2000(仮)	エニックス	SLG	未定
Fighting QTs(仮)	エニックス	ACT	未定
エキゾチカ(仮)	エニックス	A·RPG	未定
スターオーシャン3(仮)	エニックス	RPG	未定
ソネット(仮)	エニックス	ETC	未定
バストアムーブ3(仮)	エニックス	ETC	未定
チューニングカーレースゲーム(仮)	エム・ティー・オー	RCG	未定
XFIRE(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ACT	未定
徹萬 免許皆伝(仮)	加賀テック	TBL	未定
Fly High(仮)	ガスト	RCG	未定
Street Fighter Ex3(仮)	カプコン/アリカ	FTG	未定
鬼武者(仮)	カプコン	未定	2000年夏
玉繭物語2(仮)	元気	RPG	未定
ゼルドナーシルト2	コーエー	S·RPG	未定
決戦	コーエー	SLG	2000年春
真・三國無双	コーエー	ACT	未定
麻雀大会Ⅲ	コーエー	TBL	未定
グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話(仮)	コナミ	STG	未定
ドラムマニア	コナミ	ETC	未定
実況パワフルプロ野球7(仮)	コナミ	SPG	未定
実況ワールドサッカー2000(仮)	コナミ	SPG	未定
麻雀やろうぜ2	コナミ	TBL	未定
ストリート麻雀トランス 麻神2(仮)	サンソフト	TBL	2000年3月4日
上海V(仮)	サンソフト	PZG	未定
機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	SLG	未定
1 on 1 Government	ジョルダン	SPG	未定
ザ・バウンサー(仮)	スクウェア	ACT	未定
WRC(仮)	スパイク	RCG	未定
パーフェクトゴルフ3	セタ	SPG	未定
井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	TBL	未定
FANTAVISION(仮)	SCEI	ACT	2000年春
I.Q REMIX(仮)	SCEI	PZG	未定
SPLASH DIVE(仮)	SCEI	ACT	未定
グランツーリスモ2000(仮)	SCEI	RCG	2000年春
ダーククラウド(仮)	SCEI	RPG	未定
ボクと魔王(仮)	SCEI	RPG	2000年春
ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)	SCEI	RPG	未定
電線(仮)	SCEI	ACT	未定
L' Arc~en~Ciel(タイトル未定)	SME	ETC	未定
立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	ACT	未定
ロードスタートロフィー2000	タイタスジャパン	RCG	2000年夏
ロボコップ	タイタスジャパン	ACT	2000年
電車でGO!シリーズ(仮)	タイトー	SLG	未定
チョロQ HG(仮)	タカラ	RCG	未定
レイクマスターズEX(仮)	ダズ	SPG	未定
3Dゴルフ(仮)	ティーアンドイーソフト	SPG	未定
Kunai(仮)	テクモ	ACT	未定
UNiSON(仮)	テクモ	ACT	2000年夏
グラップラー刃牙(仮)	トミー	ACT	未定
500GP(仮)	ナムコ	RCG	未定
新リッジレーサー(仮)	ナムコ	RCG	未定
鉄拳TAG TOURNAMENT(仮)	ナムコ	FTG	未定
BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	FTG	未定
BOMBERMAN2001(仮)	ハドソン	ACT	未定
機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	ACT	未定
パイロットになろう2	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	未定
F-1(仮)	ビデオシステム	RCG	未定
爆流2(仮)	フジミック	SPG	未定
ARMORED CORE 2	フロム・ソフトウェア	ACT	2000年夏
ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	RPG	2000年春
東大将棋 四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	TBL	2000年夏
マジカルスポーツ CATCH BASS CLUB2(仮)	魔法	SPG	2000年10月
マジカルスポーツ Pro Golfer(仮)	魔法	SPG	2000年8月
マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	SPG	2000年7月
森田将棋	悠紀エンタープライズ	TBL	未定
ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	SLG	未定
FX・パイロット(仮)	ローカス	STG	未定
ソウルサーフィン	童	ACT	未定

その他の国内参入ライセンシー

アークシステムワークス
アイドス・インタラクティブ
アイレムソフトウェアエンジニアリング
アクレイムジャパン
アトラス
アルゼ
ウィンキーソフト
ウーピーキャンプ
SNK
エスコット
エンターテイメント・ソフトウェア・パブリッシング
オープンブック9003
角川書店
ギャガ・コミュニケーションズ
講談社
コンパイル
サクセス
サミー
ジャレコ
翔泳社
小学館プロダクション
スターフィッシュ
チュンソフト
ティー・ワイ・オー
データイースト
徳間書店
トンキンハウス
日本一ソフトウェア
日本シスコン
ハートビート
パイオニアLDC
博報堂
ハンズオン・エンタテインメント
バンプレスト
ビーピーエス
ヘクト
三井物産
メディアファクトリー
メディアワークス
ユービーアイソフト

主な海外参入予定会社

3DO Europe Ltd.
7Studios
Activison,INC.
American Softworks Corp.
Argonaut Software Ltd.
Bungie Software
Cerny Games
Codemasters Software Co.,Ltd.
Core Design Ltd.
Crave Entertainment
Digital Anvil
Disney Interactive Inc.
Dream Works Interactive,LLC
Eden Studios SA
Eidos Interactive
Eurocom Developments Ltd.
FOX Interactive
Incredible Technologies,Inc.
Infogames Entertainment Inc.
Interplay Entertainment Inc.
Lego Media International
Lionhead Studios Ltd.
LucasArts Entertainment Company
Midway Home Entertainment
Naughty Dog,Inc.
Neversoft Entertainment
Oddworld Inhabitants
Rage Software plc
Red Storm Entertainment,Inc.
Reflections
Revolution Software Ltd.
Shiny Entertainment,Inc.
Sierra On-Line
Stormfront Studios
Take 2 Interactive Software,Inc.
The 3DO Company
THQ,Inc.
Universal Interactive Studios,inc.
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
Working Designs


Parasit


支配…シタツモリ？私ヲ…
Eve II TM
パラサイト・イヴ 2
Cinematic Adventure
SHE RETURNS
DECEMBER 1999
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
PlayStation
©スクウェア　原作／瀬名秀明『パラサイト・イヴ』(角川ホラー文庫刊)
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒 1-8-1 アルコタワー　スクウェア ユーザーサポート PHONE 03-5496-7117（月～金 10:00～18:00 祝祭日は除く）



チョコボスタリオン™

CHOCOBO STALLION

競走羽育成シミュレーション 1999年冬出走予定

●壮大な家系図を創りあげる「血統カスタマイズ」システム。源流チョコボを配合し、自分だけの血統を創り、オリジナルの新始祖を誕生させる。君がイチから生み出した系統が、明日の競走羽界に君臨するのだ！ ●賞金で牧場をカスタマイズ。プールや農園など目的に応じて、牧場自体の設備力を上げよう。 ●ポケットステーションを介して友だちと「種の売買」ができる「カップリング（種付け）」システム。



サラブレッドの系譜に、新種誕生。
ゲームデザイン＆血統配合プログラム
薗部博之
CRA
グラフィック＆チョコボ監修
石井浩一
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　スクウェア・ユーザーサポート PHONE：03-5496-7117　©スクウェア／パリティビット
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation

『バイオ3』完全攻略
ラクーンシティ大脱出!!







HEAVY MODE
攻略第1弾スタート!!

BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE

分岐によるマルチな展開により、前作をはるかに上回る恐怖を実現させたシリーズ第3弾！　誰も体験したことのない壮絶な脱出劇が、ついにスタート!!

バイオハザード 3
ラスト エスケープ

発売中	▶¥6,800　▶カプコン
サバイバルホラー	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

新システムからストーリーまで重要ポイントを徹底解説！

数々の新要素と未体験の恐怖を満載して発売された待望の第3弾『バイオハザード 3』。今回は〝システム攻略編〟と〝ストーリー攻略編〟の２つのパートで、とっておきのサバイバル術を伝授だ。さっそく……といきたいが、まずは本作のストーリーを確認しておくぞ!!



電車イベントまで突撃だ!!

◀ゲーム序盤で最大の山場となる路面電車でのイベントまでを徹底攻略だ。これを参考に序盤を生き残れ！

プロローグ

『1』から『3』へ……惨劇の発端とは…？

すべての根源はアンブレラコーポレーションにある。アンブレラ……それは製薬会社を傘下に持つヨーロッパの巨大組織だ（裏では生体兵器を売りさばく死の商人)。アメリカ中西部のラクーンシティには、このアンブレラの研究施設があり、ウィルスによる生体兵器開発が極秘に進められていた。山地や森林などの自然に囲まれたこの地では、遭難を装い、人体実験等を行うには最適だったのだ。

1998年７月。ラクーン・フォレストで猟奇殺人が発生。事件を調査するためS.T.A.R.S.のブラボーチームが派遣されるが連絡が途絶。続いて７月24日、アルファチームが投入される。そして、アンブレラの研究施設であった洋館での死闘の末、クリス、ジル、バリー、レベッカはブラッドのヘリで脱出するのだった……。1999年９月下旬。ウィルス兵器「Gウィルス」を開発したウィリアム・バーキン博士が、「G～」の奪取を目的としたアンブレラの特殊部隊に襲われる。この事件で下水に流出したウィルスは生物を怪物へ、人間を生きる屍へと変えていった。

そして……

９月26日。ラクーンシティの至る所に異形のモンスターやゾンビが出現し、警察署と市民を強襲する。この事態を収拾するべく、アンブレラは緊急事態に備えて組織、訓練してきたアンブレラ・バイオハザード対策部隊を投入、逃げ遅れた民間人の救助にあたる。だが彼らの真の目的は？　そして９月28日、戦争さながらの市街には、民間人に紛れたジル・バレンタインの姿もあった。彼女の脱出劇が始まった!!



生還をはたしたジルだが……

▶『1』の洋館から生還をはたしたジル。その後の行動には謎が……。



ジル・バレンタイン

ラクーン市警の特殊部隊S.T.A.R.S.の隊員。ヨーロッパに向かう直前、ラクーンシティを襲った惨劇に巻き込まれてしまう。街からの脱出のために、奔走するのだった……。



カルロスもプレイヤーキャラに!?

ゲーム序盤で出会うバイオハザード対策部隊の傭兵カルロスが、ジルに代わってプレイヤーキャラになる場面があることが判明！　考えられるとすれば『２』のようなザッピングだけだが、その詳細は不明。どんな展開でカルロスと代わるのか、そのときジルは……？　気になる真実は、キミ自身の目で!!



◀▼カルロスはアサルトライフルを所持している。１人で行動しても安心!?

アサルトライフルが火を噴く……!!

SYSTEM

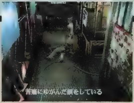
……システム攻略編……

『3』になって新たに追加されたシステムを中心に、覚えて役立つ操作法や戦い方などをピックアップして解説！ 初心者、上級者どちらも要チェックだ!!

基本システム

最低限コレだけは把握せよ！

ここでは操作方法、ライブセレクション、ランダムセットに関する重要ポイントに追っていくぞ。新要素なども盛り込まれているので隅々まで細かく確認していこう。


苦痛にゆがんだ顔をしている

操作方法

特に大事なものをピックアップ！

生き残るために覚えておきたい最低限の操作や、知って得する便利な機能などをまとめて紹介だ。戦いをスタートさせる前にチェックしておけば、ゲームがラクに進められるようになるはず。また、すでに戦いを始めている人も、知らない機能などがないか再度チェックしておくこと。

★スタートボタンでステータス画面を表示

プレイ中にスタートボタンを押すとステータス画面が表示される。ここでは武器を装備したり、アイテムを使ったりできるほか、自分の状態を確認することもできる。画面内の情報をしっかり把握しよう。


◀頻繁に使用することになるだろう。

●状態は心電図で確認

体調（残り体力）はステータス画面の上部にある心電図で読み取ることができる。敵の攻撃を受けたら、そのつど確認していこう。

通常



▲元気でピンピンしてる状態。できるだけ維持したい。

危険



▲黄色や赤色は危険信号。ボス戦では黄色でも回復！

毒



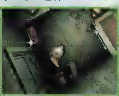
▲徐々に体力が減少。ブルーハーブで早急に治療だ。

★◎or◎で調べまくれ

室内の棚や机、それに死体やゴミ捨て場など怪しい場所を発見したら、歩きながら◎or◎ボタンを連打して調べまくること。そういった場所にはアイテムなどが隠されていることが多いぞ。目だけに頼らず、しらみつぶしに確認しよう。


◀ランプが点灯している場所も怪しいぞ！


▼道端に横たわっている死体も必ずチェックしていこう。


◀キラリ！と光る場所は真っ先に確認すること。

★◎ボタンでマップを表示

マップはスタートボタンを押し、ステータス画面で「MAP」を選ぶか、◎ボタンを押せば参照できる。後者のほうが手間が少ないので、こちらを使っていくのがいいだろう。



▲マップ表示中に◎or◎でマップの拡大縮小が可能。全体図が見たいとき、逆に細かく調べたいときに使おう。

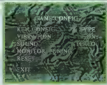
●ほかのマップも参照できる

マップ表示中にセレクトボタンorR1ボタンで、ほかのマップに切り替えることもできる。



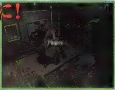
★セレクトボタンでコンフィグへ

プレイ中にセレクトボタンを押すとコンフィグモードになる。ここでは各種設定の変更ができるほか「RESET」を選べばゲームをリセットすることもできるのだ。



◀ゲームをリセットするとタイトル画面に戻ることができる。一応覚えておこう。

さらに！


▶コントローラを抜くと一時停止に。でも時間は流れる。

ライブセレクション

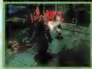
究極の選択が迫られる！



▲時間が経過に伴い、カーソルの色が青→黄→赤と変化する。

ライブセレクションとは、刻々と迫るタイムリミットまでに、与えられた選択肢の中から行動を決める恐怖のイベント。そこで選んだ行動によって敵と戦うことになったり、シナリオが分岐するようになっているぞ。例えば警察で体験するライブセレクションでは「対決する」を選ぶと「追跡者」とバトル。「逃げ込む」で建物の中に逃亡。そして何も選ばないとタイムオーバーで、やはり「追跡者」との戦いになってしまうのだ。

「追跡者」と対決

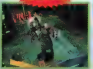

▲そのまま戦いになる。あらかじめデータをセーブしておきたい。

警察署へ逃げ込む



▲戦いを回避できる。弾薬や回復アイテムが残り少ないときはコレ。

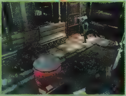
時間切れ


▲たいてい最悪の結果になる。ここでは「追跡者」との戦いに……。

ランダムセット

2回目のプレイも楽しい

敵やグリーンハーブ、それにガンパウダーの配置場所はプレイするたびに変化する。しかも敵に関しては、出現する種類や数が変わってしまうことがあるのだ。一度来た場所だからといって、思い込みだけで行動するのは禁物。常に集中して戦っていこう。



◀敵を確実に全滅させたとしても油断は禁物！ 次に来ると別の敵がいることがあるのだ。最後まで気を抜くな。

CHECK POINT

LIGHT MODEは初心者さんにオススメ！

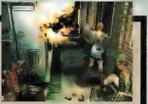
多数の武器や回復アイテムを所持した状態でゲームがスタートする初心者向けのモード。基本的な部分は「HEAVY MODE」と同じだ。


◀『バイオ』シリーズに初挑戦する人は、こちらを！

基本操作

基本的な操作を覚えよう

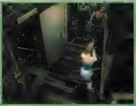
『バイオ3』も、基本的な操作方法は前作までと同じ。ここでは、初めてプレイする初心者のための基本操作、そして『3』で新しく追加された回避行動について紹介しよう。



武器を構える・1

R1ボタンで敵にロックオン

R1ボタンを押すと、ジルが装備している武器を構えることができる。近くに敵がいる場合は、その敵に対して自動的にロックオンするので、あとは◻or◎ボタンで攻撃しよう。



▶敵が複数いる場合は、距離の一番近い敵を自動的にロックオンする。

★見えない場所にいる敵を索敵

気配はあるのに、敵の姿が見えない場合は、武器を構えることで相手の場所を知ることができる。また、構えたままL1ボタンを押すと、ロックオンする敵を切り替えられるぞ。



▲歩く足音が聞こえる…。どこにいるのか!?



◀R1ボタンで場所を確認。攻撃準備完了！

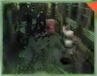
武器を構える・2

R2ボタンで攻撃オブジェクトにロックオン

フィールド内に設置されている攻撃オブジェクトは、有効に使えば複数の敵を一気に倒すことができる便利な仕掛け。今回紹介しているドラム缶以外にもいろいろあるぞ。

★破壊時に注意！

破壊したときに、攻撃オブジェクトとの距離が近いと、自分もダメージを食らってしまうので注意すること！



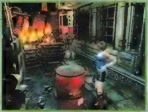


◀▲R2ボタンで攻撃オブジェクトをロックオン（敵はR1ボタンでロックオン）。十分に敵を引きつければ1発で複数の敵を倒せるぞ。ちなみに攻撃オブジェクトはここで紹介しているドラム缶のような爆発物以外のものもあるぞ。

攻撃オブジェクト：ドラム缶

豪快にゾンビを一掃!!

今回紹介するドラム缶は、攻撃オブジェクトの中でもひんぱんに登場するもので、爆発によって一気に複数のゾンビやクリーチャーを倒すことができる。ドラム缶自体がR2でのロックオン判定が大きいので狙いを付けやすく、ほかの攻撃オブジェクトに比べて効果範囲が広いのが特徴。しかし、敵を倒しやすい反面、爆発させるときに接近しすぎているとこちらもダメージを受けてしまい、最悪の場合一発で死んでしまうこともあるので注意しよう。



◀ドラム缶の周囲に、いかにゾンビを集めるかがポイント。

回避行動

完璧にマスターしたいテクニックだ！

『3』から追加された新アクション「回避行動」。敵の攻撃を素早く回避することができるアクションで、場合によりサイドステップやタックルなどの種類がある。また、前転で大きく回避するのを特に「緊急回避」と呼ぶのだ。

❶敵の攻撃を受ける瞬間にR1かR2ボタンを押す

武器を構えるアクションを、敵の攻撃を受ける瞬間に行うことで、サイドステップでよけたり、敵にタックルをするなどの回避行動をとることができる。ちなみに、回避行動中は無敵ではないので（回避行動で移動した先に敵がいた場合は攻撃を受けてしまう）注意すること。



▲クイックターンも間に合わない間合いまで敵が接近！



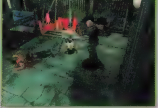
▲R1ボタンを押して、タックルの回避行動だ。



▲タックルを受けてバランスを崩している敵を攻撃！

❷武器を構えた状態で◻or◎ボタンでもOK!

回避行動は武器を構えた状態（R1またはR2ボタンを押しっぱなし）からでも行うことができる。それは、敵の攻撃を受ける瞬間に◻or◎を押すというもの。通常の回避行動よりも入力のタイミングがシビアになるが、攻撃に移るまでの時間が早くなるぞ。



▲武器を構えた状態からなら、回避行動のあとに素早い攻撃が可能だ。

❸武器を構え始めてから、構え終わるまでが回避行動の受け付け時間だ！

武器を構え始めてから、完全に構えてしまうまでの間に敵の攻撃を受けると実行されるのが回避行動。しかし、このタイミングがなかなか難しい。そこで、多少危険ではあるが、回避行動の受付時間を長くし、比較的簡単に回避行動をとる方法を紹介しよう。それは、敵に対して後ろ向きの状態から回避行動を実行するというものだ。この場合、R1ボタンを押して、「敵の方向に向き直る」までの時間も回避行動の受付時間に追加される。どうしてもうまくできない人は試してみよう。



◀武器の種類によっても、構えるまでにかかる時間が違うぞ。

R1ボタンを押す



▲接近してきた敵に対して、クイックターンで後ろ向きになり、攻撃を受けそうな間合いでR1ボタンを押す。

武器を構え始める



▲自動的に敵の方向へクルリと振り向くと同時に、武器を構え始める。その状態のときに敵の攻撃を受けると…。

回避行動

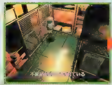


▲回避行動が成功。どうしても回避行動がうまくいかない人は、このやり方で試してみよう。

クイックターン

使いこなせばプレイがスムーズに!!

「✚キー下＋⊗ボタン」で、ジルの向いている方向を180度変更することができる。これをマスターすれば、さまざまな危険を回避できるだけでなく、プレイ時間の短縮にもつながるぞ。


▲壁や机などを調べたあと、素早く方向転換。


▲タイムアタックなどでは必須のテクニックになる。

★戦闘時に役に立つ

攻撃していて、敵が危険な間合いまで近づいてきた場合（あと１発撃っても倒せなかった場合に、攻撃されてしまう間合いのとき）、いったん攻撃を止めて、クイックターン。そして、ダッシュして十分な間合いをとり、再び武器を構えて攻撃を再開する。早めのクイックターンを心がけてムダなダメージを受けないようにしよう。


▶攻撃を食らいつつも、接近してくる敵。


◀クイックターンで、いったん間合いをとる。


▶そして、武器を構え、安全な距離から攻撃を再開。

昇る・下りる

▢or◎ボタンのアクション

ジルの腰くらいの高さの段差は、✚キー＋▢か◎ボタンを押すことで昇ることができる。一見行き止まりのようなところでも、通れるところがあるかもしれないぞ。


▲昇れそうな段差を発見！　▢ボタンを押してみる。


▲やはり昇ることができた。下りる場合は同じ操作方法でＯＫ。


▶『3』では、敵も階段を昇り下りしてくるのだ。

★階段での注意点

敵は、上で紹介しているような、昇り下りに▢や◎ボタンを必要とする場所には入ってこれない。しかし、昇り下りに▢や◎ボタンを必要としない階段では、容易に入り込まれてしまう。前作までは、安全だった階段も、『3』では、他のフィールドと変わらない危険な場所になってしまったのだ。

押す

押せるものと押せないもの

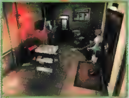
押すことのできるものは、描き込まれた背景と違うので、よく見ればわかるはず。そのものに対して、✚キーを入力し続けることで押せるぞ。


▶よく見ると、色がちょっと違う。

★押し間違えた場合は？

ものを押すことはできても、なぜか引くことはできない主人公。もし、押す方向を間違えて、どうにもならない状態になってしまったら、いったんその部屋から移動してみよう。再びそこに入ってみると、ものが押す前の位置に戻っているぞ。


◀押し間違えてしまった場合、一端部屋から出る。


◀すると、なぜか動かせるものが初期配置に戻る。

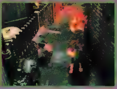
❹敵の種類や間合いによって変化する回避行動の種類

回避行動の種類は「タックル」、「緊急回避」、「サイドステップ」、「バックステップ」、「かがむ」、の５つ。Ｒ１を押したときの敵との間合いや、敵の種類によって、どの回避行動が発動するかが決定する。ここでは、回避行動の種類と特徴を紹介していこう。



サイドステップ

[illegible]



バックステップ

[illegible]



タックル

[illegible]



かがむ

[illegible]



緊急回避

[illegible]

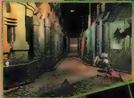


CHECK POINT

緊急回避後の特殊効果（ハンドガン装備時のみ）

ハンドガンタイプの武器を装備しているときに緊急回避が発動した場合、膝立ちになり銃を構えた状態で敵を攻撃することができる。しかも、通常よりも早い連射ができるようになる。アクション映画さながらのカッコよさがあるので、ぜひ一度は見てみよう。


▶ハンドガンを装備して緊急回避。後ろからの攻撃に対してのほうが転がりが発動しやすい？


◀前方へ転がり、膝立ち状態で武器を構えるジル。


連射力アップ！
▶そして、連射攻撃！　さすがの「追跡者」もこれなら!?

武器&戦闘講座

基本的なテクニックを伝授

アクションの要素は基本的に前作とほぼ同じなので、前作で有効だったテクニックはそのまま使える。ここでは敵と、使用する武器の特徴を紹介していくぞ。



武器の種類と特徴を知ろう

特徴を把握して弾薬を節約しよう!

今回攻略している、ストーリー序盤で手に入る武器が右の7+シリーズでおなじみのナイフの8つ。ハンドガンタイプの武器は、攻撃力は弱いが緊急回避後の特殊効果があるのが特徴。また、ショットガンタイプの武器は、1発で複数の敵にダメージを与えることができるぞ。ちなみに、どんな強力な武器も、弾切れになり弾薬を補充するリロード中は無防備。残弾数を覚えておいて、ステータス画面で弾を装填(そうてん)するようにしよう。



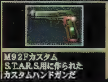
◀このときはまったく無防備な状態になってしまう。



◀弾薬の補充はステータス画面で行うほうが安全だ。

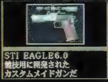
ハンドガンタイプ　M92Fカスタム

シリーズでおなじみ、ジル愛用のハンドガン。高い信頼性があり、9mm口径の弾丸を15発装填できる。



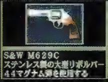
ハンドガンタイプ　STI EAGLE6.0

M92Fよりも連射力のあるハンドガンで「追跡者」を倒すことで入手できる。9mm弾を15発装填可能。



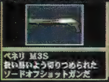
S&W M629C

ゲーム中、唯一強力なマグナム弾を発射することができる拳銃。最大6発の弾を装填可能だ。



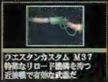
ショットガンタイプ　ベネリ　M3S

広範囲に有効な攻撃力を持つショットガン。近距離で使用した場合の威力は絶大。装填弾数は7発。



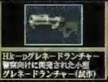
ショットガンタイプ　ウエスタンカスタム　M37

特殊なリロード機構を持つショットガンで、これも「追跡者」を倒すことで入手できる。装填弾数は6発。



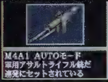
Hk-p グレネードランチャー

1発の威力は絶大だが、リロード時間が非常に長いのが欠点。また、火炎弾など特殊な弾丸も装填可能。



M4A1 アサルトライフル

フルオートで連射が可能なアサルトライフル。残弾数は%で表示され、約3発で1%消費していく。

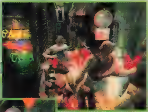


※アサルトライフルは、EASY MODEでの初期装備です。

弾の節約方法

ショットガンでまとめて倒す

ショットガンは前方への攻撃範囲が広いので、敵を引きつけて発射すれば一度に複数の敵を攻撃することが可能。敵を1カ所にまとめたら、まずショットガンでダメージを与え、その後ハンドガンでトドメを刺せば弾の節約になる。



▲引きつけてショットガンで攻撃。手前にいる敵は、おおよそこの1発で倒すことができる。



◀ハンドガンで攻撃。いつどこで弾薬が手に入るかわからないので、できるだけ弾は節約したい。

クリティカルについて

ゾンビの頭部を狙え!!

敵がゾンビの場合、ショットガンタイプの武器を装備して✚キーの上を押した状態で近距離から発砲すると、頭部を破壊して1発で倒すことができる。また、ハンドガンタイプの武器でも一定の確率で頭部を破壊することができる。



▲敵の頭を狙ったまま十分に引きつける。そして、至近距離からショットガンを発砲!



◀みごと一撃で敵の頭部を粉砕! ちなみに足元を狙うことで、脚を撃ち抜くこともできるぞ。

緊急脱出

危ないときは✚キーとボタン連打!

敵にかみつかれた場合は、そのままボーっと見ているのではなく、素早く△ボタンとL2以外のボタンを連打すること。これによってかみつき状態を振りほどき、ダメージを最小に抑えることができるのだ。コントローラをねじるように連打!



◀敵の攻撃を受けているときは、とにかく連打だ!

逃げ方・よけ方

敵の向いている方向に注意する

敵の向いている方向の反対側をダッシュで通れば、すり抜けることができる。ゾンビなどはフラフラと移動し、たまに壁に向かって進んだりするので背中側を通ればすり抜けられるぞ。



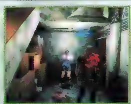


◀▲通路にいるゾンビの向きに注意する。わりと狭い通路でもダッシュですり抜けることが可能なのだ。

ダウン後の攻撃

ダウンを奪ったらチャンス

攻撃によって敵がダウンした場合、一度攻撃をやめて、ダッシュで相手の後ろ側に移動する。そして攻撃を再開すれば、敵が起きあがってこちらのほうに振り向くまでの時間を稼ぐことができる。「追跡者」との戦闘時に役に立つテクニックの1つだ。



◀より多くの弾を撃ち込むことができるのだ。

登場する敵について

種類により違う特徴

ゾンビなどの人間タイプや、犬やクモなどの動物タイプ、そして見たこともない生き物など、ゲーム中に登場するクリーチャーなどを大紹介！



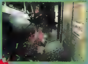
敵の種類とその特徴

敵の種類とその攻撃方法を把握しよう

敵の種類によって移動速度や攻撃方法、耐久力などが違う。敵と遭遇したら、種類を見極め、瞬時にその敵に対して有効な武器に変更することが重要になってくる。また、どこで戦えば有利か？ というフィールドを見極めることも重要な要素だ。ここでは、今回の攻略範囲内に登場する敵の種類、そして注意すべき攻撃方法などを紹介する。敵の特徴を知ることが、このラクーンシティ脱出の大きなカギとなるのだ。

カラス

空中を飛んでくるやっかいな敵。攻撃が当てにくいので広い場所では戦わない方がいい。ヒットさえすれば、どの武器を使用しても1発で倒すことができる。



この攻撃に注意！ ▲数匹での連続突っつき攻撃に注意。ダッシュで逃げろ。

ゾンビ

動きが遅い（中には速いのもいるので注意）敵だが、数が多くなると危険。ショットガンで1～2発、ハンドガンなら7発くらいで倒すことができる。



この攻撃に注意！ ▲段差の上ならかみつかれないが、特殊攻撃を受ける。

ブレインサッカー

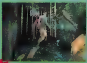
クモのように壁を移動する敵。2本足でダッシュするときの移動速度は速いので注意すること。ショットガンを使えば2発くらいで倒すことができるぞ。



この攻撃に注意！ ▲ジャンプ攻撃に注意。ダッシュで左右によけろ。

スライディングワーム

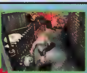
近くにくると飛びつき、血を吸い取る嫌な敵。だが、地面を這ってくるので、ナイフでも簡単に倒せる。また、ヘビのように水中を泳ぐこともある。



この攻撃に注意！ ▲吸い付かれたら危険。✚キーとボタンを連打！

ゾンビ犬

鋭い牙で襲ってくる、最も動きが早い敵。狭い通路におびき寄せて動きが直線的になったところをハンドガンで攻撃するといいだろう。



この攻撃に注意！ ▲広い場所で複数と戦うと、連続でかみつかれるぞ！

ドレインディモス

基本的な攻撃方法はブレインサッカーと同じ。しかし身体は大きく、体力もあるので、グレネードランチャーを使用しても1発で倒せないこともある。



この攻撃に注意！ ▲ダッシュ後の吸い付き攻撃に注意。ボタン連打だ!!

グレイブディガー

ラクーンシティの地下に生息する大ミミズ。おそらくは、スライディングワームの最終成長形態だろう。大きく口を開いたときが攻撃のチャンスだ！



この攻撃に注意！ ▲巨大な牙での連続攻撃に注意。近づくのは危険。

「追跡者」

多彩な攻撃方法に注意！

ジルを攻撃するのに邪魔なものは、力ですべて排除する「追跡者」。ここでは、ほかの敵とは違った特徴を持つ「追跡者」の多彩な攻撃方法を紹介する。



殴る

単純に拳で殴る。モーションが遅いときもあるので、回避行動を狙う場合はタイミングに注意。



つかんで投げる



つかみ上げ、投げる。投げられたあと、ボタン連打で立ち上がらないと再びつかまれてしまうぞ。

つかむ

左手でつかみ上げ、触手で攻撃する。✚キーとボタン連打によって振りほどくことができるぞ。



ダッシュ攻撃



ジルとの距離が一定以上の間合いになると、ダッシュで急接近し、そのまま殴りかかってくる。

ミサイルランチャー

強力なミサイルランチャーでの攻撃。ロックオンされたら危険！ すぐにダッシュで逃げよう。



この攻撃に注意！

ミサイルランチャーでの攻撃が一番強力。もしも撃たれてしまったら、弾が発射された瞬間にR1ボタンを押して、回避行動でよけろ！



▲ミサイルランチャーは数発撃つと壊れてしまう。壊れたあとは、殴りやつかみ投げなどで攻撃してくる。

CHECK POINT 「追跡者」を倒してアイテムをGET！

「追跡者」と戦い勝利することで、新しい武器のパーツやレアアイテムなどを入手することができる。「追跡者」と遭遇した場合は逃げてもOKだが、腕に自身があるなら、多くの弾薬と体力を消費する覚悟でチャレンジしてみよう。





◀▲「追跡者」を倒して新しい武器を手に入れれば、この先のゲーム展開が楽になるぞ。

アイテム

各種アイテムを系統別に紹介

アイテムは、5種類に分類できる。ここでは、それぞれのアイテムの役割や使用方法などを解説する。重要なアイテムだけを持ち歩き、探索をスムーズに進めよう。



キーアイテム

ゲームを進めるための必需品

コレを持ってないとゲームが進まない！　という品物がキーアイテムだ。これらの品物の使用方法は2パターンあり、持っているだけで自動的に使われる場合（カギ類）と、ステータス画面を開いて品物を指定して使う場合（その他）があるぞ。覚えておこう。


▲カギの場合、持っているだけでOK

★組み合わせる必要があるものも

オイルの切れたライター





ライターオイル



▲単体では役に立たないものもある。例えば「オイルの切れたライター」と「ライターオイル」は、ステータス画面で「組合せ」のコマンドを使って組み合わせないとキーアイテムとして使用できないのだ。

武器・弾薬

上手に使い分けて敵を倒せ！

武器は敵を攻撃するための必需品だが、持っているだけでは意味がない！　使用したい武器はステータス画面で必ず装備しよう。また武器を装備していないと回避行動ができないので注意！

必ず装備！





◀武器はステータス画面で装備するのだ。

★弾薬は手動で装填（てん）

銃火器には弾薬を装填しなければならないぞ。射撃中に弾薬が切れると、自動的にリロードアクションになるが大きなスキになる。できるだけ手動で装填だ。


▲リロード中は無防備なので危険だ！

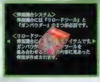


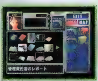
◀弾薬と銃火器を組み合わせて装填するのだ。

書類

謎解きのヒントが！

ステータス画面で「FILE」のコマンドを選ぶことで参照できるアイテム。スタート時に所持しているプレイングマニュアルのほか、写真やFAXなどだ。これらには謎解きのヒントやストーリーに関連した謎が隠されていることが多い。何度も読み返してみること。


◀「プレイングマニュアル赤・青」は念入りにチェックだ。

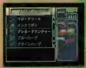


◀謎解きで行き詰まったら、その周囲で入手した書類を熟読。

CHECK POINT アイテムBOXについて

アイテムBOXに品物を収納しておけば、別の場所にあるアイテムBOXから取り出すことが可能。非常に便利なので、アイテムを持ちきれなくなったら、ここへ収納しておこう。





◀▲すべてのアイテムBOXの底は1つにつながっている!?

●ゲージの色に注目



赤　武器と弾薬を表すゲージ。弾薬は消費するものなので端に固めて置くようにすると便利。

青　「インクリボン」とキーアイテムだ。キーアイテムは再び使うこともあるので、わかりやすい位置へ。

緑　3種類のハーブと救急スプレーを表すゲージだ。やはり消費するものなので、こちらも端にまとめること。

●整理整頓を！

▶しっかり整理しておけば、取り出すときに探す手間が省けるぞ。コレを読んだらすぐに実行だ！



回復・治療アイテム

節約を心がけよう！

体力を回復する手段は救急スプレーかグリーンハーブを使用するしかない。これらのアイテムは数が限られているので、できるだけ温存する方針でゲームを進めていくこと。ただし無理は禁物！　特に攻撃力の高いボスを相手にしているときは、早めの回復が必勝ポイントになるからだ。


▲グリーンハーブの回復量は単体では少な目。



▲救急スプレーは体力を完全に回復できるのだ。

インクリボン

「追跡者」との戦いの前にセーブ

「インクリボン」を所持した状態でタイプライターを調べるとデータのセーブができる。「インクリボン」も貴重品なので浪費はさけたいところだ。セーブするタイミングとしては、キーアイテムを使う直前などが望ましい。なぜならキーアイテムを使うとイベントになる場合が多いからだ。



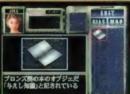
▲「インクリボン」を取ったらアイテムBOXへ。



▲とりあえずタイプライターのある場所でセーブ。

CHECK POINT アイテムは必ず1度は調べてみること

ステータス画面で「調べる」のコマンドを使うと、アイテムの正式名称や使い方のヒントが明らかになるぞ。キーアイテムを調べてみると、思わぬ発見ができる場合も。まったく手間はかからないので、入手した直後に1度は調べてみること。



▲調べなくてもアイテムを使うことはできる。しかし……。


◀あやしい場所を調べてみると、アイテムの使い道がわかる場合も。

持ち歩くべきアイテムとは？

持ち歩けるアイテムは最大8個（序盤で10個に！）。無難に探索を進めるならハンドガン、ショットガンと各銃器の弾薬。それにグリーンハーブくらいだ。これでチャレンジ!!





▲路面電車でのイベントで所持品は最大10個になる。



▲場合によってはリロードツールが役立つこともある。よく考えて決めよう。

組み合わせ(調合)

その法則を頭に叩き込め！

同じアイテムをまとめたり、武器を組み立てたり、さらに調合したりと、「組合せ」の使い方や効果はさまざま。ここでは、それぞれの使い方などを細かく解説していこう。



組み合わせ

アイテムをまとめて整理しよう！

まずは弾薬、キーアイテム、武器パーツについて、組み合わせの方法と効果などを解説していくぞ。それぞれ頻繁に使うことになるので、よく読んで理解しておこう。



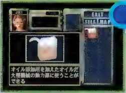
◀組み合わせの方法は、一方のアイテムを選び「組合せ」コマンドを選択。その後もう一方を選んで決定。

弾薬

まったく同じ弾薬なら「組合せ」でまとめることができる。すべてまとめてムダなスペースを減らそう。



キーアイテム



組み合わせないと使えないキーアイテムもある。とりあえず怪しいと思われる2つのアイテムを試してみよう。

Aパーツ



Bパーツ



▲一方のパーツだけでは武器にならない。片方だけしか持っていなかったら、ひとまずアイテムBOXへ。

武器

武器パーツは主に「追跡者」を倒すことで手に入る。パーツはたいてい2種類で、2つを組み合わせることで新たな武器が完成するようになっている。



◀2つを組み合わせると、ハンドガンが完成！

調合

2つのアイテムを使って別の物を作製するのだ！

アイテムの調合は「組合せ」のコマンドで実行できる。調合できるアイテムはハーブ類とガンパウダーのみだ。1度アイテムを調合すると、まったく別のアイテムになるので、もとに戻すことはできない。それだけによく考えて実行する必要がある。法則や効果を把握してミスのないようにしていこう。

ハーブ

ハーブはグリーン、ブルー、レッドの3種類があるぞ。ここでは主な入手場所や各ハーブの効果、さらにより良い調合の方法について解説したのでプレイに役立ててほしい。

植木鉢

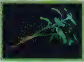


◀植木鉢のハーブは採取して持ち歩くことができる。

プランター



◀主にブルーハーブが植えられている。採取は不可能。



グリーンハーブ

◀体力を回復するハーブ。グリーンハーブ同士なら3つまで調合することができる。



ブルーハーブ

◀毒状態を治療するハーブ。グリーンと調合ができるほか、グリーン+レッドとも！



レッドハーブ

◀グリーンハーブの効果を増大するハーブ。単体で使用することはできないのだ。

★役立つ組み合わせはコレ！

調合の中でも特にオススメなのが、グリーンハーブ+レッドハーブ。これによって完成した粉末は体力を完全回復する効果になるぞ。2つを入手したら調合してみよう。

グリーンハーブ + レッドハーブ

▶グリーンハーブに比べレッドハーブは手に入りづらい。そのため調合を実現するには、グリーンハーブを単体で使ってしまわずにキープしておく必要があるぞ。



ガンパウダー

ガンパウダーとは弾薬の原料となる火薬のこと。拾うことで手に入るものはAとBの2種類だが、この2つを巧みに調合することで多種の弾薬のパウダーが製造できるぞ。またリロードツールを使用した回数によって調合の技術レベルがアップ！　作れる弾薬の数が増えるのだ。

リロードツール



▶ガンパウダーと組み合わせると弾薬ができる。

ガンパウダーA



＋ リロードツール ＋

ハンドガンの弾



◀ガンパウダーAでは15発以上のハンドガンの弾が製造できる。またA同士を組み合わせることも可能。そうした場合は製造される弾薬が……！

ガンパウダーB



ショットガンの弾



◀ガンパウダーBではショットガンの弾が製造できる。ハンドガンの弾と同じく、B同士を組み合わせたら……ということも可能なのだ。

★組み合わせのバリエーション

「プレイングマニュアル赤」にも記されているが、一応代表的な組み合わせを紹介しておくぞ。ただ組み合わせ方はこれだけじゃない！　いろいろ試してみよう。

A＋B＝AB…………グレネード弾
A＋C＝AC…………火炎弾
B＋C＝BC…………硫酸弾
C＋C＝CC…………冷凍弾
C＋C＋C＝CCC…マグナム弾



▲弾数をとるか、はたまた威力をとるか？　有利なのは？

CHECK POINT キーアイテム入手場所・使用場所早わかり表

今回の攻略範囲で登場する20種類のキーアイテムの入手場所、使用場所を表にまとめてみた。表中の(　)は正式名称、番号はP.36“ストーリー攻略編”以降のマップ番号に対応している。マップを参照しながら活用していってほしい。

アイテム名	入手場所	使用場所
青い宝石（サファイア）	警察：④	DT：⑩
オイル添加剤	UP：⑳	DT：⑱
キーピック	警察：⑪	UP：⑬&DT：⑧
混合オイル	—	DT：⑱
さびた（六角）クランク	DT：⑦	DT：⑳
消火用ホース	UP：⑮	UP：⑪
紋章の入った(S.T.A.R.S.オフィスの)カギ	警察：④	警察：⑩
S.T.A.R.S.カード	警察：⑧	警察：②
倉庫（裏口）のカギ	UP：②	UP：①
電力ケーブル	DT：①	DT：⑱

アイテム名	入手場所	使用場所
バッテリー	DT：㉒	DT：④
火かき棒	DT：⑧	DT：⑧
ヒューズ	DT：㉗	DT：⑱
ブロンズ製の(知識の)本	DT：㉒	DT：⑤
ブロンズ製の(未来の)羅針盤	DT：⑤	DT：㉒
マシンオイル	DT：㉑	DT：⑱
青い宝石（エメラルド）	DT：⑨or⑫	DT：⑩
(オイルの切れた)ライター	UP：⑨	UP：⑩
ライターオイル	UP：⑥	UP：⑩
レンチ	DT：⑲	UP：⑧&DT：⑳

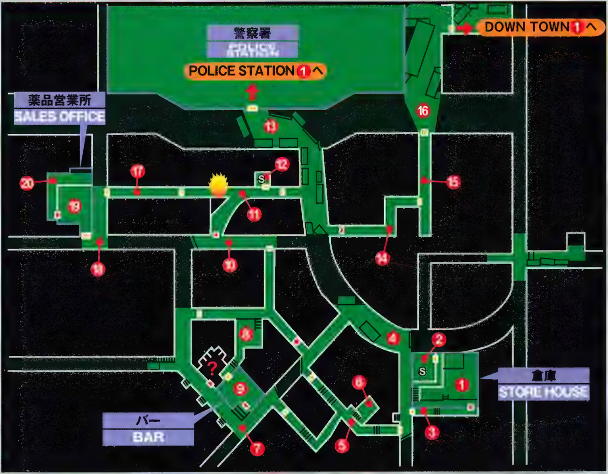
STORY

…ストーリー攻略編…

ここからは、ストーリー攻略に突入!! スタート地点のUP TOWNから警察署に移動し、DOWN TOWNで路面電車を動かすまでを攻略!

UP TOWN アップタウン

最初の舞台となる街。広そうに見えても進入できない場所があるので、意外と狭く感じるだろう。また、仕掛けもそれほどないので練習のつもりでいこう。



必須行動チャート

0	スタート地点から西に進み、段差を昇る 段差を降りるとイベント発生
1	UP❶：【倉庫】でダリオ（中年の男）と会話 「倉庫（裏口）のカギ」を入手 「倉庫（裏口）のカギ」を使い外へ
2	UP❻：路地の地下倉庫で 「ライターオイル」、「ショットガン」を入手
3	UP❼：路地の壁から 「アップタウンのマップ」を入手
4	UP❾：【バー】でブラッドと会話 「ライター」と「時計塔の絵葉書」を入手
5	UP❿：路地でロープで固定された扉を開く 死体から「写真A」を入手
6	警察❶：警察署前で「追跡者」出現 ライブセレクション ブラッドの死体から 「カードケース」入手

P.38 POLICE STATIONへ！

マップ＆チャート内表記:記号説明

- ■…進入可能な通路・エリア
- ■…進入できない通路・エリア
- ■…通行可能な扉など
- ■…通行できない扉など
  （※カギを使う、または仕掛けを解除することで、通行可能になる。）
- S…セーブポイント
- …炎上していて通行できない通路
- ❶❷…チャート内やポイント攻略に
- ❸～ 対応したエリア（場所）番号
- UP…UP TOWN（アップタウン）
- DT…DOWN TOWN（ダウンタウン）
- 警察…POLICE STATION（警察署）

まずは操作に慣れよう

オープニングから始まるスタート地点は、街の東にある路地。路地の左奥にある段差を昇って下りた時点でムービーに入り、右下❶の倉庫から再スタートとなる。UP TOWNから警察署に行くまでには、作動しない仕掛けや移動できない場所があるが、それについてはDOWN TOWNに移動したあと、もう一度戻ってくることになる。場所と、必要そうなアイテムの名前を覚えておこう。

1 「倉庫(裏口)のカギ」を入手

スタート地点❶の倉庫を出るための扉には、カギが掛かっている。まずは階段で2階に上がり❷の倉庫オフィスに入る。そして倉庫オフィスの壁から「倉庫(裏口)のカギ」を入手。あとはそのカギを使って倉庫を出ればOKだ。



▶壁を見るとカギが光っているので一目瞭然だ。

●「消費アイテムあるかも!?リスト」も要チェック！➡各マップページの欄外では、消費アイテムの配置場所を紹介していく。ただし、これらはランダムセットによって、置かれていない場合もあるので注意。なお、略称は次のとおり。ガン…ガンパウダー、Gハーブ…グリーンハーブ、Bハーブ…ブルーハーブ、Rハーブ…レッドハーブ、救急S…救急スプレー、ハンド弾…ハンドガンの弾、ショット弾…ショットガンの弾、グレネ弾…グレネードの弾、インク…インクリボン

2 「ライターオイル」を入手

西側から❺の路地に入り❻の部屋に続く扉を調べると、部屋からブラッドが飛び出して、中から複数のゾンビが出現する。ゾンビを倒して●の地下倉庫に行くと、棚から「ライターオイル」と、死体から「ショットガン」を入手できるぞ。



▶東側の扉から●へ入ると自動的に扉が開く。



◀階段を降りたところにも敵がいるので注意。

3 「アップタウンのマップ」を入手

❼の通りには扉が４つあるが、この時点で入れる扉は一番奥の扉のみ。手前にある２つの扉を過ぎたところにあるお店の壁に、「アップタウンのマップ」が貼ってあるぞ。



▲カギがあれば、このブティックに入れそうだが……。



▼段差を昇って「アップタウンのマップ」をGET！

5 ロープで固定されている扉を開くには？

❿の路地から⓫の路地に行くための扉は、ロープで固定されていて開けることができない。調べてみると、そのロープには油がしみこんでいることがわかる。火を使えばロープを燃やすことができそうだが……。



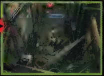
▲火を起こすことができるアイテムは……？

ドラム缶破壊でゾンビを一掃

ロープで固定されている扉を調べるとゾンビがバリケードを破ってくる。いったん攻撃オブジェクト（ドラム缶）のある場所まで引き返し、ゾンビを引きつけ、まとめて倒そう。



▲この位置で引きつけて、ドラム缶を破壊！



▼このあと、奥の死体から「写真Ａ」を入手する。

4 「ライター」を入手

❽から階段を降りて先に進むと、ブラッドが●のバーに逃げ込む姿が見える。●の通路にいるゾンビを倒したら、❾のバーに進もう。バーに入るとブラッドがゾンビに襲われるイベントが発生。ここでは選択肢は出ないが、一緒に戦うか、戦わないかで、そのあとの会話の内容が若干変化する。イベントが終了したら電話の近くにある「ライター」を入手しよう。



▼カウンターから「時計塔の絵葉書」も入手しておこう。



▲「ライター」を入手。調べるとオイルが切れているようだが……。

←ライブ→セレクション 6 「追跡者」と対決？それとも逃げる？

⓭の通りから警察署に入ると、ブラッドが「追跡者」に殺されるイベントが発生する。さらに、ここでライブセレクションが発生し、警察署に逃げるか、「追跡者」と戦うかを選択できる。ちなみに、ここで戦うを選択した場合でも、「追跡者」を無視して正面の扉から警察署に入ることもできるぞ。



▲ブラッドの死体から「カードケース」を入手。中を調べてみると……。

警察署内へ逃げ込む



▲「追跡者」との戦闘をせずに、警察署内へ逃げ込む。

ブラッドを殺した侵入者と対決



➡VS「追跡者」へ!!

キャラクターCHECK! ブラッドって誰？

[illegible]



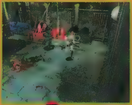
▲[illegible]

VS「追跡者」 間合いを取ってショットガンで戦え！

「追跡者」との戦闘では、多くの弾薬を消費するので、ここまでに入手できる弾薬は、できるだけ温存しておこう。まずは「追跡者」との間合いを取り、攻撃。そして、クイックターンで方向転換し、再びダッシュで間合いを取って攻撃、これを繰り返すのだ。ショットガン（10〜12発くらい）で一度ダウンさせたあと、ハンドガン（20〜23発くらい）でトドメを刺せるぞ。



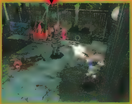
◀間合いを取りすぎると、「追跡者」がダッシュ攻撃してくるので注意すること。



▶まずは、ダッシュで間合いを取って攻撃。



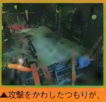
◀クイックターンとダッシュを使って間合いを調節しよう。



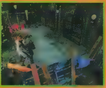
▶そして武器を構えて攻撃。これを繰り返すのだ。

回避行動を行うときの注意点

狭いところで回避行動を行った場合、回避した先に壁があってぶつかってしまい、攻撃を回避できないということがある。また、「追跡者」は左手でつかんでくるので、「追跡者」を中心に時計回りに動くようにすれば、つかまれる確率が下がるぞ。



▲攻撃をかわしたつもりが、その先には壁が！



▼回避行動は万能ではないので、多用は禁物だ。

●「追跡者」が落とすアイテム



EAGLEパーツA

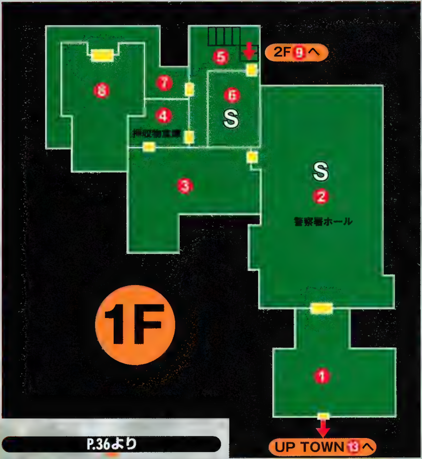
「EAGLE6.0」のスコープとスライドのパーツ。フレームとマガジンさえあれば武器を作ることができるのだが……。

消費アイテムあるかも!?リスト UP TOWN編

❶ハンド弾×30（ランプのついた棚の右側）、救急S（隅にあるダンボールの上）、ガンA×2＋ガンB×2（コンテナの中。DOWN TOWNから戻ってきたあとに入手可能）、❷インク（机の上）、ガンA×2（ロッカーの中）、❺Gハーブ×2（南側の通路）、❽インク（ゴミ置き場の上）、グレネ弾×18（シャッターの中。DOWN TOWNから戻ってきたあとに入手可能）、❾ハンド弾×30（レジの横）、❿Rハーブ×2（通路の行き止まり）、⓬ガンA＋ガンB（棚の上）、⓮ハンド弾×30（傭兵の死体）、⓯Gハーブ×3＋Bハーブ×2（扉の左側）、⓰ガンB（行き止まりにある死体）、Gハーブ×2（木箱に乗ってから昇る階段の上）、⓱Bハーブ×2（通路の途中）、⓳救急S（奥の棚の上）、インク（机の上）、⓴ガンA×3（通路にある右側の棚）

POLICE STATION 警察署

『2』で登場していた警察署。内装は変わっていないが、板を打ち付けられている扉もあり、移動できるのは下のマップに表示されている範囲のみだ。





マップは『2』とほぼ同じ

警察署では、「キーピック」と「青い宝石(サファイア)」という2つのキーアイテムを入手することが目的。「キーピック」は、この先に登場する簡単なカギを開けるために必要で、「青い宝石(サファイア)」はUP TOWNの北にあるDOWN TOWNで仕掛けを作動させるために必要なアイテムだ。ここは複雑な分岐もなく、ほとんど一本道なのでドンドン進もう。

P.36より

7	警察❷：警察署ホールで「警察署のマップ」を入手
8	警察❸：西側オフィスの奥で「マービンの報告書」を入手
9	警察❻：写真暗室の机の上から「デビッドのメモ」を入手
10	警察❽：ミーティングルームで「S.T.A.R.S.カード」を入手
11	警察❷：警察署ホールで「S.T.A.R.S.カード」を使い押収物倉庫のロッカーの暗証番号を調
12	警察❹：押収物倉庫で「青い宝石（サファイア)」を入手 暗証番号を入力して「紋章の入った(S.T.A.R.S.の)カギ」を入手
13	警察⓫：S.T.A.R.S.オフィスのジルの机から「キーピック」を入手、ロッカーから「マグナム」か「グレネードランチャー」入手 ファックスから「ケンド銃砲店からのＦＡＸ」入手
14	UP⓭：警察署から出て、南東の路地の扉を開く
15	UP⓯：傭兵の死体から「傭兵の日記」を入手

P.40 DOWN TOWNへ！

7 「警察署のマップ」を入手

❷の警察署ホールにある〝天かける女神の像〞。その裏側にある受け付けのコンピュータデスクの左側の机の上に、「警察署のマップ」がある。ここから先のセーブポイントまでは、敵がたくさん出現するので、ここで1度セーブしておこう。

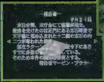


▲警察署内の構造は複雑ではないが、マップは入手しておいたほうがいい。

8 「マービンの報告書」を入手

❸のオフィスには、ゾンビが4体くらい出現。ゾンビを倒してオフィス奥にある部屋に入ると、報告書を持ったマービンが倒れているぞ。





◀▲ゾンビに襲われ倒れているマービン。マービンから「マービンの報告書」を入手。

9 「デビッドのメモ」を入手

まず、❸のオフィスから❹の押収物倉庫へ行き、そこから❺の通路へ移動。❺の通路にはゾンビが4体くらいいるので、できればショットガンでまとめて倒そう。「デビッドのメモ」は、❻の写真暗室のタイプライターの後ろ側にあるぞ。



▲メモを手に入れたら、インクリボンを入手してセーブしておこう。

キャラクターCHECK! マービンって誰？

「2」で登場していた[illegible]「2」では[illegible]❸のオフィスのロッカー[illegible]ゾンビ[illegible]生きているはずだが…。



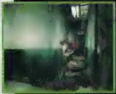
▲[illegible]ことはできない[illegible]

10 「S.T.A.R.S.カード」を入手

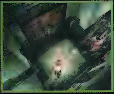
❻の通路から北側の扉に入り、❼の通路へ移動する。❼の通路で、ゾンビが出現した場合はダッシュしてかわせば戦わずに❽に入ることが可能。しかし、ゾンビ犬が出現した場合は❽に入る途中で攻撃されてしまうので注意すること。❽のミーティングルームに入ったら机の上を調べて「S.T.A.R.S.カード」を入手。



▲カギはミーティングルームの奥にある机の上で光っているぞ。



▲ゾンビ犬の足音が聞こえたら注意すること。



▼ゾンビの場合は、扉の前までダッシュで進める。

11 押収物倉庫の暗証番号を知る

❽のミーティングルームで「S.T.A.R.S.カード」を入手したら、警察署のセキュリティを制御しているコンピュータがある、❷の警察署ホールの受け付けまで戻る。そこのコンピュータでカードを使えば、❹の押収物倉庫のロッカーの暗証番号を知ることができるぞ。ちなみに、ここで知ることができる暗証番号は、プレイごとに変化するのだ。さらに、新事実。実はS.T.A.R.S.カードは2枚存在する。どこかにいるS.T.A.R.S.のメンバーが所持しているはずなのだが…。



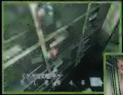
▲❷のコンピュータで「S.T.A.R.S.カード」を使用する。



▶❹の押収物倉庫の暗証番号（4ケタの数字）を知ることができた。

12 「紋章の入った(S.T.A.R.S.の)カギ」「青い宝石(サファイア)」を入手

❷のホールにあるコンピュータで、押収物倉庫の暗証番号を知ったあと、❸に入り、❸から❹の倉庫へ移動する。❹の倉庫に入ると左側のロッカーのランプが赤く点灯しているのがわかるだろう。そこのロッカーを調べると、「青い宝石（サファイア）」が手に入るぞ。さらに、倉庫の奥にはナンバー式のカギが掛かったロッカーがある。❷のコンピュータで知った暗証番号を入力すると、「紋章の入った（S.T.A.R.S.の）カギ」が手に入る。



▲暗証番号を入力してカギを入手する。



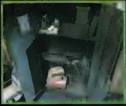
▶「青い宝石」があるロッカーにはカギが掛かってないので、いつでも入手することができる。

13 「キーピック」を入手

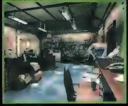
❹の倉庫で「紋章の入った(S.T.A.R.S.の)カギ」を入手したら、❺から階段で2Fの❾へ移動し、❿の通路からカギを使って⓫のオフィスに入る。そして、オフィスに入って正面にあるジルの机の上から、「キーピック」を入手。「キーピック」を入手すると、オフィスの通信機からカルロスからの通信が入る。



◀ジルの机の上から「キーピック」が手に入る。



▶ロッカーからは、「グレネードランチャー」か「マグナム」のどちらかが入手できる。

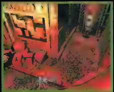


▶扉の横にあるFAXを調べることで、「ケンド銃砲店からのFAX」を入手。

「キーピック」入手後1Fに行くと「追跡者」が出現！

14 「キーピック」を使用して扉を開ける

「キーピック」を入手したあと1Fに移動すると、「追跡者」が出現する（詳しくは下で紹介）。❹の押収物倉庫には、「キーピック」で開けられるロッカーがあるので、そこで消費アイテムを入手。さらに、警察署を出たあと、⓭の通りの南にある扉のカギを「キーピック」で開けて⓮の路地に入り、先へ進む。



◀「キーピック」入手後、警察署の外へ移動。ここから先へ進める。

15 死体から「傭兵の日記」を入手

⓮の通路に入ると2つ目の曲がり角で、傭兵が壁にもたれかかった状態で死んでいる。その死体を調べると、消費アイテムと「傭兵の日記」を入手できるぞ。そして⓮から⓯の路地へ移動し、⓰の通りへと進む。⓰の通りにはゾンビ犬が3匹いるので注意。あとは、⓰の通りからDOWN TOWNへ……！



◀死体に近づくと背後の建物の中から正体不明の"ナニか"が……!!

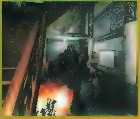
VS「追跡者」

ヤツのミサイルランチャーの攻撃に注意せよ！

「キーピック」入手後に1Fの❻で登場する「追跡者」。ここで2度目の登場となるわけだが、今回はなんとミサイルランチャーを装備している。ただでさえ攻撃力のあるヤツがさらにパワーアップしたといった感じだ！　ヤツがランチャーを構え始めたら、ほかの部屋に入る、ダッシュで物陰に隠れてしまうこと。



◀ランチャーを構えたら扉の前で待ち、発射したら部屋に入る



◀ミサイルランチャーは5発で弾切れとなり、爆発して消滅する。

通路の長椅子を利用！

まず「追跡者」のランチャーがなくなったら2Fの❿の廊下へ移動。そして、廊下の奥にあるバリケードでふさがっている扉の前まで「追跡者」を誘導する。あとはダッシュで通路を引き返し、右の写真の位置で止まると通路にある長椅子に「追跡者」が引っかかってしまうのだ。



◀うまく長椅子に引っかからせたら、威力の高い武器から順番に使ってダメージを与えよう。



◀うまくいかなかったら⓫のオフィスに入ってやり直す。

●「追跡者」が落とすアイテム

EAGLEパーツB

「EAGLE6.0」のフレームとマガジンのパーツセット。以前に「追跡者」を倒して入手した、スコープとスライドのパーツを組み合わせると……。

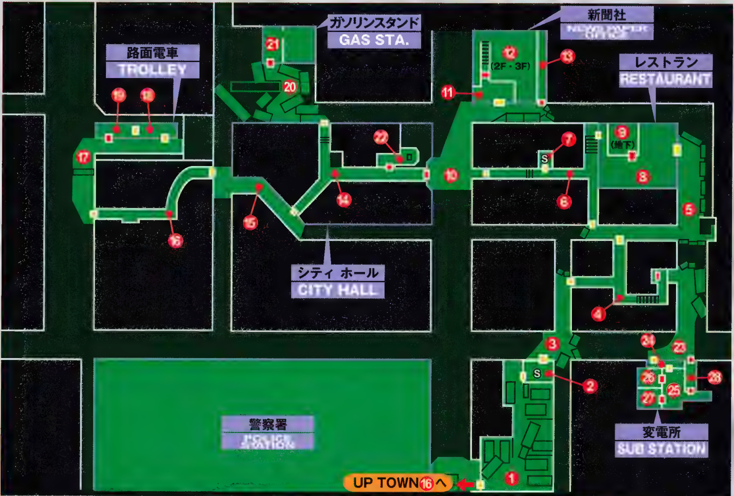


消費アイテムあるかも!?リスト POLICE STATION編

❶Gハーブ×3（入口の扉の左側）、ハンド弾×30（カウンターの上）、❸ショット弾×7（奥の部屋の机の上）、❹ガンB（キーピックで開くロッカーの中）❻ガンA（入口左側にあるロッカーの中）、インク（タイプライターの上）、❼Rハーブ×2（部屋に入る前の通路の行き止まり）、❽インク（入口右側にある机の上）、ショット弾×7（奥の部屋にある暖炉の上）、❿Rハーブ×2（通路の行き止まり）、⓫救急S（レベッカの机の横の壁）

DOWN TOWN ダウンタウン

このエリアに登場するキーアイテムはUP TOWNや警察署より多め。また分岐ポイントも数多く設定されている。細かく確認しながら進めて行こう。



P.38より

16	DT❶：駐車場で「電力ケーブル」を入手
17	DT❹：工事中通路で「ダウンタウンのマップ」を入手
18	DT❼：商店街倉庫で「さびた(六角)クランク」を入手
19	DT❽：【レストラン】で「火かき棒」、「シティガイド」を入手
20	DT❽：【レストラン】でライブセレクション、VS「追跡者」
21	DT⓫⓬：【新聞社】で「写真B」、「写真C」、「新聞記者の手帳」「緑の宝石(エメラルド)」を入手
22	DT⓾：【シティホール】前で「緑の宝石(エメラルド)」、「青の宝石(サファイア)」を使用
23	DT⓲：【路面電車】内で「鉄道整備士のメモ」、「レンチ」を入手

P.42 DOWN TOWNへ！

すべての分岐を把握だ！

シナリオ展開が変化する要因は、ライブセレクション時の選択だけではない！ どういった行動をしたかによっても大きく変わるのだ。ここDOWN TOWNには、そういった仕掛けが多数用意されている。今回はそれらのルートの中から、編集部オススメの1本に沿って攻略しよう。

16 「電力ケーブル」を入手

探索は建物内のゾンビ犬を倒してからにすること。ここでは「電力ケーブル」が入手できるほかプランターもあるぞ。また❶のオフィスではセーブも可能。



◀バッテリーを充電している自動車を探して調べれば入手できる。

17 「ダウンタウンのマップ」をゲット

マップは❹の通路に入ってすぐの壁に貼ってあるので、見落とさないように！ ここには2体のドレインディモスが出現する。攻撃オブジェクトを使って倒そう。



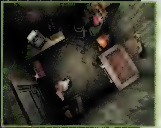
▲壁のほうを向いて調べるのだ。



▼ぶら下げられている木箱を落とせ。

18 光を見逃すな

❼の商店街倉庫にはアイテムBOXとタイプライターがあるほか「さびた(六角)クランク」が入手できる。ここはDOWN TOWN探索の拠点になるため、頻繁に来ることになる。❹の通路に出現するゾンビは、すべて倒しておくのがいいだろう。



▲室内でキラリと光る場所があったらすぐに確認！ アイテムを拾ったらひとまずアイテムBOXへ。

消費アイテムあるかも!?リスト DOWN TOWN編

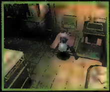
❶Bハーフ×2（奥の扉の前）、❷ハント弾×30（入口左にある机の上）、インク（タイプライターの前）、❹ガンA（通路の死体）、❺Gハーフ×2（噴水付近）、❼ショット弾×7（棚の上）、❽ガンA×2（奥にあるテーブルの上）、⓾ハンド弾×30（文字盤の前にいる死体）、⓫救急S（棚の上）、インク（ダンボールの上）、⓬ガンA×2（3階の机の上）

19 レストランでの出会い

レストランには必ず「キーピック」を所持して行くこと。室内で入手できる「火かき棒」を使用するとカルロスが登場。それに続き「追跡者」が現れ、ライブセレクションが発生する。また、ここでは「シティガイド」も入手できる。



▶調べれば「キーピック」の使い道がわかるはず!



▶排水口の重いフタを開けるためには……。

キャラクターCHECK! 情に厚い熱血漢 勇猛さも人一倍!





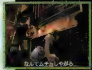
カルロス・オリヴィエラ

←ライブ→セレクション 20 「追跡者」との戦いが迫る!



▲モタモタしてると戦闘が始まってしまう!

「追跡者」がレストランに現れると同時にライブセレクションがスタート。ここでの選択肢は「逃げ込む」と「隠れる」の2つだ。選択しだいでは、難なくアイテムを入手することが可能だが……。





▲爆発を起こしてみるものの……。▶地下に降りたら通風口に向かえ!

VS「追跡者」

カルロスの援護を頼りに戦え!



▲挟み撃ちになるようにして戦えば、意外と早く片付けられるはず。

狭い厨房で戦うのは不利。バトル開始後、早々に食堂へ場所を移そう。ここではカルロスも援護してくれるので、前後から挟み撃ちになるように戦うこと。ただカルロスが死ぬとゲームオーバーなので注意!



▶戦いが始まったらダッシュで食堂のほうへ!

●「追跡者」が落とすアイテム

救急BOX

3本の救急スプレーがストックできる携帯用ボックス。必要なアイテム欄は1カ所のみ!



分岐ポイント 新聞社→レストランでは

新聞社→レストランという順番で回ることも可能。その場合、イベントやアイテムの入手場所が変わるのでチェックしておくぞ。

新聞社

2Fでカルロスに出会うと、そのまま「追跡者」が現れライブセレクションが発生! マップのDT⑬には、そこで選んだ行動によって行くことができるようになる。



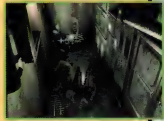
▶カルロスは新聞社で倒れているのだ。



◀「追跡者」が現れ、選択が迫られる!

レストラン

レストランの中や地下には複数のゾンビが待ち構えている。ムダ撃ちをせず、ショットガンなどを使いまとめて倒していこう。キーアイテムの「緑の宝石(エメラルド)」はここにあるぞ。



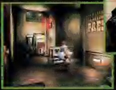
▲地下に下りればすぐに発見できるはず。怪しいものは片っ端からチェック。

21 「緑の宝石(エメラルド)」をゲット

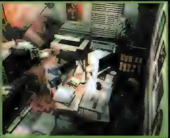
奥につながる道は防火シャッターで閉ざされている。そのシャッターの開閉装置には電気が通ってない……と八方ふさがり。唯一、動かせるものといえば脚立くらいだが……ここでは「写真A」、「写真B」、「新聞記者の手帳」と、キーアイテム「緑の宝石(エメラルド)」が手に入る。



▼脚立は押して動かすことが可能。その使い道は……。



▲防火シャッターは電気を通さないと開きそうにない。



▶ほかのアイテムも入手できることがある。隅々まで調べよう。

22 2つの宝石をセット

⑩のシティホール入口には、文字盤の2つの宝石が抜き取られている時計がある。そう、宝石といえば……! シティホールを抜けたらガソリンスタンドは後回し。まずは路面電車へと進んでいこう。



◀文字盤には、ひし形の宝石が並んでいる。見覚えがあるような…。

23 路面電車の車内で「レンチ」を入手!

路面電車の中ではバイオハザード対策部隊のニコライ、ミハイル、カルロスに会うことができる。そして彼らとの会話により「電車を動かして脱出を試みる!」という作戦が明らかになるのだ。ただし、電車を動かすためには「電気ケーブル」、「ヒューズ」、「混合オイル」の3つのアイテムが必要とのこと。今後はそれらを集めるために奔走していくことになるぞ。車内では「レンチ」、「鉄道整備士のメモ」が入手可能できるので見落としのないように! またイベント終了後、持ち歩けるアイテムの最大数が10個になるぞ。



◀3つの品物が破損していて電車は動かない。品物を集めて電車を修理だ。



▶「レンチ」は前方の車内にある。重要なアイテムなのでお見逃しなく!

キャラクターCHECK! 冷酷な面も持ち合わせる鬼軍曹

ニコライ・ジノビエフ



ミハイル・ヴィクトール



実戦経験と統率力に富んだ有能な人物

消費アイテム あるかも!?リスト DOWN TOWN編

[P.40からのつづき] ⑮ガンB(ゾンビが出てくる車の中)、⑯Gハーブ×2(通路の途中)、⑰ショット弾×14(通路の入口付近にいる死体)、⑳Rハーブ×2(ガソリンスタンドの扉前) ㉑ガンA×3(入口付近にあるテーブルの上)、㉑救急S(電子ロック付近の本棚)、㉒Gハーブ×3(銅像がある通路の入口)、㉓ハンド弾×30(リフト近くにいる死体)、㉕ガンB×3(奥にある机の上)

P.40より

24 DT⑳㉑：【ガソリンスタンド】で「さびた（六角）クランク」、「レンチ」を使用「マシンオイル」を入手

25 DT㉒：【シティホール】で「ブロンズ製の（知識の）本」を入手

26 DT❺：【レストラン】前の噴水で「ブロンズ製の（未来の）羅針盤」を入手

27 DT㉒：【シティホール】で「バッテリー」を入手

28 DT❹：工事中通路で「バッテリー」を使用

29 DT㉕㉖㉗：【変電所】で「ヒューズ」、「マグナム」or「グレネードランチャー」を入手 ライブセレクション

30 DT㉓：【変電所】の外でＶＳ「追跡者」

31 UP⑮：路地で「消火用ホース」を入手

32 UP⑪：燃えさかる路地で「消火用ホース」を使用

33 UP⑲⑳：【薬品営業所】で「営業所のＦＡＸ」、「管理責任者のレポート」、「オイル添加剤」を入手

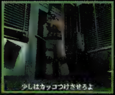
P.44 DOWN TOWNへ！

24 ガソリンスタンドに入る方法

ガソリンスタンドの入口にはシャッターが降りていて中に入れない。シャッターの開け方は入口の周囲を調べればわかるだろう。ただ仕掛けは２段階なので完全に開けるには、ある工具も必要に！



▲２つのアイテムを使わないとシャッターは開かない。



▲オフィスを奥に進むと突然カルロスが現れるのだ。

「マシンオイル」を入手するには

保存装置から「マシンオイル」を入手するには電子ロックを解除する必要がある。点灯している文字が怪しいが、そのボタンを押しても反応はない……。





▲▶パネルにはＡからＤの文字が並んでいて、１か所だけ点灯している。やはり……！



▲ロックを解除すると「マシンオイル」が手に入る。

25 奥に進むと怪しい像が……

ガソリンスタンドから戻り、⑭のシティホールを通過すると㉒に続く扉が開いてゾンビが現れる。ゾンビを片付けて奥に進むと「ブロンズ製の（知識の）本」が入手できる。その後は❺の道路へもどろう。



▶銅像の台座ではランプが点灯している。何か秘密がありそうだが……。

26 ここの仕掛けに役立ちそうだが……

❺の道路には市長が建てたと思われる噴水のオブジェがある。そこには銅像から入手したアイテムがピッタリはまりそうなくぼみが……！ 仕掛けを解除すれば「ブロンズ製の（未来の）羅針盤」が手に入る。



◀どんな形のものが最適か、調べてみればわかるはず。



▶外しても水が出ない！ これでやっと入手できるぞ。

27 取った場所にアイテムを戻せ！

㉒のシティーホールの銅像は手に何も持っていない状態のはず。同じブロンズ製ということで、あのアイテムが役立ちそうだが。ここで「バッテリー」を入手。



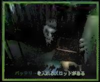
▲台座の中には「バッテリー」が隠されていたのだ。



▼「バッテリー」を入手したら、❹の工事中通路に向かおう。

28 バッテリーをセット

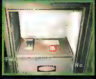
❹の工事中通路の奥には電力切れで動かないエレベータがある。よく調べてみると、そこには……！ エレベータを動かして下に降りたら、㉓を通って変電所に向かうこと。

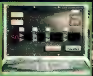


▶エレベータを起動させるのだ。

29 ２つの部屋に入るには……

変電所の㉖㉗に入るには送電器を手動モードに。そして電圧を決められた範囲内にしなければならない。小部屋からは「ヒューズ」、「マグナム（グレネードランチャーの場合も）」を入手可。







▲▶かけ算＆たし算は得意かな？ 数値の増減法則を考えればわかるはず。「ヒューズ」を入手しよう。

←ライブ→セレクション ゾンビが金網の外にあふれはじめる！

変電所ではライブセレクションが発生！ 選択肢は「非常口に向かう」と「送電器の出力を上げる」の２つだ。ちなみに「送電器～」を選ぶと、小部屋に入るための仕掛けの法則が変わってしまう。できれば２つの扉は最初の段階で開けておくこと。





▲▶金網の外はゾンビだらけ！ 「非常口～」を選べば脱出も可能。

分岐ポイント ニコライがガソリンスタンドに現れる場合も

ガソリンスタンドと薬品営業所に現れるキャラに注目！ カルロスがガソリンスタンドに登場した場合、必ずニコライが薬品営業所に現れる（逆の場合もアリ！）。これまでのプレイによりキャラの登場する場所が変わるぞ。

ガソリンスタンド



▲ガソリンスタンドの奥の部屋を念入りに調べるニコライ。

ガソリンスタンドに現れたニコライは、そのまま奥の部屋へ向かい、念入りに何かを調べ始める。気になる点でもあるのだろうか？ 話しかけても答えてくれないので、無視してもＯＫだが……。

薬品営業所

薬品営業所にはカルロスが現れる。ニコライとはガラリと違い悲壮な展開になるので、こちらも一見の価値アリだ。仕掛けや入手アイテムに関してはどちらも同じなので、細かい解説はP.43を参照してほしい。





▲▶薬品営業所に入った直後のイベントが、まったく異なるのだ。

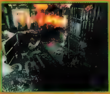
VS「追跡者」

30 ミサイルランチャーはさけるしかない！

変電所から出ると「追跡者」が出現！ 建物の上からミサイルランチャーを放ってくるのだ。建物の上にいる間は攻撃不可。しばらくすると勝手に下りてくるので、そのときまで砲弾をよけ続けよう。地上に下りてきたら変電所の正面の少し開けた場所で勝負だ。攻撃オブジェクトが残っていたらそれを活用してみるのもいいだろう。

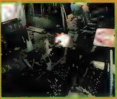


▶建物の上からの視点に切り替わるぞ。左右に走るか、回避行動で逃げまくろう。



攻撃オブジェクトだ!

▲曲がり角には攻撃オブジェクトがある（使っていなければ！）。それを活用してダメージを稼げ。



◀広い場所なら攻撃もよけやすい。体力をこまめに確認しつつ断続的に攻撃だ！

●「追跡者」が落とすアイテム

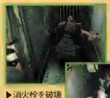
M37パーツA



◀Bと組み合わせることで2つ目のショットガン、ウエスタンカスタムになる。

分岐ポイント 「追跡者」の出現場所が変わる!?

このタイミングでの「追跡者」は、変電所の外と薬品営業所からの帰り道の2つの場所で出現することが確認されている。ただ、どんな法則で変わるのかは謎……。いつも心の準備を！



◀両方の場所に出現することはなさそう。薬品営業所からの帰り道とは、P.36のマップの⑪の通路だ。



▶消火栓を破壊しながら豪快に登場。タイプライターのある部屋は隣なので、一旦退却してセーブするのも○。

UP TOWNへ一旦戻れ!

以降の活動はUP TOWNが舞台となる。P.36のマップを参照しながら読み進んでいこう。

31 「消火用ホース」を入手

UP TOWNの⑮の通路の奥には、ボルトで固定されている「消火用ホース」がある。ただ単に調べても入手することはできないが、ボルトをゆるめられるような工具があれば取り外すことは可能だ。「消火用ホース」を入手したら、続いては⑪の通路へ。周囲には敵が少ないのでテキパキ行動だ。



◀通路の突き当たりにボルトでしっかり固定されている。

32 消火栓に接続せよ！

⑮の通路で入手した「消火用ホース」は、⑪の通路にある消火栓に接続！ これで通路の火が消せるはず。





▲消火栓は通路の壁にある。調べてホースを取り付けよう。
▶果敢に炎に立ち向かうジル。炎が消えたら、その先に進め。

33 薬品営業所のクリア方法

⑪、⑰、⑱の通路を抜けると薬品営業所にたどり着く。⑱の通路にいるブレインサッカーから毒を受けたら、⑰の通路にあるブルーハーブを使おう。薬品営業所でニコライとの会話を終えたら室内を捜索して「営業所のFAX」「管理責任者のレポート」を入手。薬品保管室では「オイル添加剤」をゲットしよう。

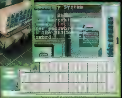


◀ニコライとの会話イベント。彼はゾンビ化が始まった部下に銃を向け……。

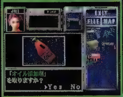
薬物保管室に入るには……

⑳の薬物保管室に入るには、まずパソコンを操作。そこでパスワードを入力して扉の電子ロックを解除しなければならないぞ。パスワードのヒントは入手できる書類に記されているらしいが……。





▲▶突然パスワードといわれても……。



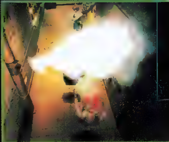
▶●で「オイル添加剤」を入手。これで必要なキーアイテムが揃った！



▲机の上にあるリモコンを調べるとTVの電源が入る。



◀CMの商品はプレイするたびに異なる。TVで気分転換でも!?



▲ゾンビが侵入してきたら攻撃オブジェクトを活用して効率よく倒すこと。

戻ったついでにUP TOWNをもうひと回り!

「四角クランク」を使用

UP TOWNの⑱の通路では「四角クランク」が手に入る。このクランクは⑧で使用できるぞ。ここにはグレネード弾×18が隠されているので絶対に取りに来ること。



▲シャッターを開けると中にグレネード弾が！

スタート地点の倉庫

同じくUP TOWNの①の倉庫には「コンテナに残された遺言」と多数のガンパウダーがある。ただし周囲の通路には敵が復活しているので、取りに来るときは装備を整えてからだ。



▲どんなことが書かれているのか……気になる？

アイテムを入手したらDOWN TOWNへ!!

P.42より

34 DT❶：駐車場で ライブセレクション
35 DT⑭：【シティホール】で VS「追跡者」
36 DT⑯：【シティホール】奥の小道で VSグレイブ・ディガー
37 DT⑱⑲：【路面電車】で「ヒューズ」、「電力ケーブル」、「混合オイル」を使用、VS「追跡者」

次号Vol.121に続く…

←ライブ→セレクション 34 UP TOWNからの帰り道には危険がいっぱい！



▲木箱が徐々に迫ってくる！　選ぶなら、どちらかへストなのか…。

薬品営業所をクリアしてDOWN TOWNに戻る途中、❶の駐車場でライブセレクションが発生！　選択肢は「よじ登る」と「飛び降りる」の2つだ。「飛び降りる」か時間切れの場合、スライディングワームの巣窟となっている下水道を進むことになる。


◀捕まったら✚キーを連打して振り払え！

データをセーブ

いよいよクライマックス直前！　しかも強敵が連続で出現するので、❸の商店街倉庫のタイプライターを使いセーブをしておこう。


▶しっかり準備を整えてからデータをセーブだ。

35 行く手には「追跡者」が……

⑭のシティーホールの小道を奥に進むと、前方から「追跡者」が現れる。回復アイテムや武器、弾薬の準備がまだなら引き返してしまうのが得策だ。また戦いをさけたいなら先に進んでしまえば追ってはこない。

VS「追跡者」
Y字路の中央で戦え！

「追跡者」が現れたらY字路の中央に飾られているの絵の前へ！　完全ではないがこれで動きが封じられる。「追跡者」が脱したら一度奥に逃げ再び実行だ。


◀この位置から攻撃。これで少しはラク！

●「追跡者」が落とすアイテム
M37パーツB


◀AとBでウエスタンカスタムが完成する。

36 舞台は地中へ……

⑯の通路を進むと、そのままグレイブディガーとの戦いになる。「追跡者」との戦いに勝っていたら、この通路を通る前にセーブをすることをオススメする。というのもグレイブディガーは強敵だからだ。確実に進むなら一度引き返せ！


▶戦いの舞台を地中に移すことになる。▼グレイブディガーとの戦いは逃亡不可！

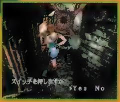


VSグレイブディガー
倒さなくてもOKだが…

コイツを倒しても得る物はないので、脱出を目指すのがベスト！　脱出の方法は2カ所にある電流供給器のスイッチ、続いてハシゴの昇降機のスイッチを入れること。あとは下りてきたハシゴを昇るだけだ。クイックターンを駆使していこう。


◀敵の穴に近づき、敵が出てきたら素早く逃げる！
▼逃げた直後にクイックターンで戻りスイッチをオンにしよう！

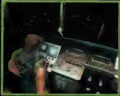

◀敵を誘い出し逆側のスイッチを狙え！



37 3つのアイテムをセット

「電力ケーブル」、「ヒューズ」、「混合オイル（マシンオイル＋オイル添加剤）」を電車にセットするとカルロスが帰ってくる。そしてカルロスの運転によって電車は走り出すぞ。だが無事に脱出を果たしたと思ったそのとき、後部車両でミハイルの叫び声が!!


▲後部車両の突き当たりに3つの品物をセット！


◀カルロスの運転によって電車は動き出すが……。

VS「追跡者」
扉を出れば戦いは回避できる！

後部車両に入ると、そこには「追跡者」の姿が……！　この戦いに勝っても「追跡者」は何も落とさない。また前部車両に逃げれば戦わなくても物語が進行。ここは逃げてしまえ！


▶無益な戦いからは逃げてしまうのが得策だ。




◀扉を開けて出れば、戦わずにすむ。

ミハイルの生死は……
▲「追跡者」に追い詰められたミハイルは、胸に抱えていた手榴弾のピンを抜く……。

列車が暴走!!

▼▶なんとか危機を脱した2人だが、爆発によりブレーキが大破！　電車は猛スピードで暴走し始める。そして…。





ジル、カルロスの運命は……



やっぱりあった! おまけモード

本編クリア後に出現!?

ザ・マーシナリーズ

THE MERCENARIES

迫り来るクリーチャーどもを倒し、制限時間内に目的地を目指せ!





▼入手できる弾の数は限られているので、敵を倒すか、逃げるかをよく考えよう。

▲DOWN TOWNの路面電車の中から、ゲームはスタートする。

この「ザ・マーシナリーズ」は、本編に登場するアンブレラ・バイオハザード対策部隊の3人が主人公となるおまけモード。行く手を阻むクリーチャーどもを倒しながら、制限時間内に目的地に到達することがクリア条件。ここでは、現時点で判明している情報をもとに、このモードの見どころを3つのポイントに分けて詳しく紹介するぞ!!

ポイント1 敵を倒して「タイム」を回復させる

まずは画面上部、中央に表示されている数字に注目。これが制限時間となっていて、ドンドン減っていく。だが、敵を倒すことで時間はプラスされるので、敵を倒しつつ時間を稼ぎ、目的地を目指すといった展開になりそうだ。



▼立ちはだかるゾンビを倒したことで、[illegible]された。



▲[illegible]ことで、[illegible]ナスタイムが[illegible]されるのだ!



回避行動でもタイムが回復!!

ポイント2 限られた武器と弾薬で生き残るには!?

このモードでは、途中のフィールドで手に入るアイテムが極端に少なくなっているようだ。限られた弾薬でいかにクリーチャーたちを蹴散らし、目的地を目指していくかを考えてプレイすることが重要となってくる。また、フィールドのどこかに設置されている攻撃オブジェクトを、いかに利用するかも生き残るためのカギとなりそうだ。





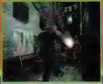
▶一気に大量のボーナスタイムをゲットしたぞ!

▲少ない弾薬で一度に複数の敵を倒すチャンスだ。

ポイント3 なんと強敵、「追跡者」も登場!!

行く手を阻む敵の中には、なんと「追跡者」の姿も! しかも、超強力なミサイルランチャーを撃ってくるのだ。「追跡者」を倒せばゾンビよりも多くのボーナスタイムを獲得できそうだが、その代わりに多くの弾薬を必要とするだろう…。





▲[illegible]ことにより、[illegible]体力を大きく消耗。

▶その一撃一撃が強力な攻撃。逃げる選択が正しいのか?

3人の傭兵から1人を選択!

このモードの主人公は、本編でジルと出会う3人の傭兵たち。3人の中から1人を選択すると、ゲームがスタートするぞ。ここでは選択できる傭兵の特徴を、詳しく紹介。また、キャラを選択すると、オープニングで「我々を楽しませてくれ」というメッセージが表示される。ゴールにたどり着いたとき、すべてが明らかに!?

バランスタイプ▶

バランス型の傭兵。武器と回復アイテムをバランスよく所持しているので最初のプレイは彼がベスト。



▲[illegible]



カルロス

◀火力重視タイプ

ほとんどの敵を一撃で粉砕可能なマグナムから、超強力なロケットランチャーまで装備しているぞ。





▲所持している回復アイテムの少なさが、少々不安。

ミハイル

生き残り重視タイプ▶

武器は接近戦用のナイフとハンドガンのみ。回避行動やダッシュを巧みに使っていくしかない?



▲回復アイテムは多いが、武器はナイフとハンドガンのみ。



ニコライ

次号Vol.121(10月8日発売)はゲーム終盤までを大攻略!!

PlayStation

ARC THE LAD



プレイステーションと共に生まれ、
プレイステーションと共に育ってきた、
光と音のRPG「アークザラッド」シリーズ。
この秋、Ⅲついに。

10月28日発売予定／予定価格6,800円（税抜）2枚組
SCPS-10106～10107

アークザラッドⅢ予約キャンペーン
ご予約いただいた方に、先着で「アークザラッドⅢ・プレミアムトレーディングカード」をプレゼント！
＊特典は商品ご購入時にお引渡しとなります。詳しくは店頭にてお問い合せください。

ARC Entertainment

GARAGE http://www.scei.co.jp/

※この広告のプレイステーション本体は、アークザラッドが発売された95年6月の「SCPH-1000」モデルです。現在は「SCPH-9000」が発売されています。
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

Ⅲ　10月1日予約開始

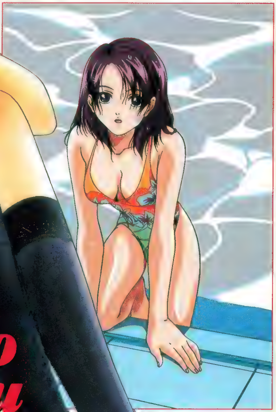


幻想のアルテミス

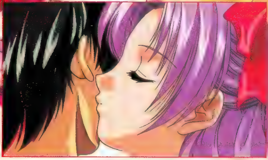
Actress School Mystery Adventure

登場キャラクターとの恋愛要素が取り入れられた本格推理ＡＶＧが登場。４つのパラレルストーリーで展開する本格ミステリー。その謎を解くには、プレイヤーの推理力と、各キャラクターとの親愛度が鍵となるのだ。完全独占情報となる今回は、大まかなゲームシステムと、４人のヒロインをはじめとする登場キャラクターを完全紹介!!





Mikoto Kunisu



幻想のアルテミス
~LOVE MYSTERY ADVENTURE~

1|28 AVG ▶¥5,800 ▶翔泳社 ▶MC(ブロック数未定)

「恋愛」を軸にした超本格ミステリーAVG登場!!



Kozue Hatsuse

CHECK 1 キャラクターデザインは、おなじみ猫有馬先生!

ゲームのキャラクターデザインを務めるのは、電撃プレイステーションDの表紙で電撃読者にはすっかりお馴染みの猫有馬先生。4人のヒロインからサブキャラまで、数多く登場するキャラクターのすべてをデザインしているのだ。左にあるような、バッチリ気合いの入ったイラストも多数描き下ろしているぞ!!

CHECK 2 シナリオごとにヒロインが違うパラレルシナリオ!!

ストーリーは、ゲーム冒頭の選択により4つのパラレルシナリオへと分岐していく。そして、その4つのシナリオそれぞれにヒロインが設定されており、まったく異なる展開を楽しむことができるのだ。また、それぞれのヒロインとの恋愛要素が事件解決の鍵を握っているので、ヒロインとの恋愛もおろそかにはできないぞ。

CHECK 3 完全フルボイス&高解像グラフィック

登場するキャラクターはなんと総勢19人。そのすべてのキャラを、人気声優たちが熱演。会話のすべてをフルボイスで収録しているのだ。また、グラフィックは高解像度モードの美しい画面で再現されているぞ。

Sarasa Mikahara

System システム

さまざまな証言や証拠を集め、それら1つ1つの内容を検証していく……。プレイヤーの推理力を要する、本格推理システムとは?

4つのストーリーを持つ超本格ミステリーAVG!!

基本的なゲームの流れは、右にあるようにイベント→聞きこみ&調査→イベントという流れを一日分とし、これを繰り返していくことで進行する。この中でもっとも重要なのは、聞きこみ&調査の部分だ。ここは、大きく調査モードと証拠検証モードに分かれており、まず調査モードで事件に関係のある場所を訪れ、そこで出会ったキャラとの会話などから、証言や証拠を集めていくことになる。そして、主人公の部屋に戻ると証拠検証モードとなり、集めた証言などの内容を検証していくことになるのだ。

一日目
- イベント
- 聞きこみ/調査
- イベント

二日目
- イベント
- 聞きこみ/調査
- イベント

▼ 以下、続く

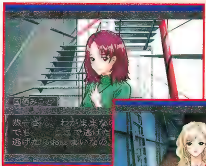
プレイヤーの選択で、ストーリーは4つに変化!!

ゲームの冒頭の選択により、ストーリーは4つのパラレルシナリオに変化。そして、そのそれぞれにヒロインが設定されており、4つのストーリーを楽しむことができるのだ。もちろん、ゲームをうまく進めることで、ヒロインとの恋愛も可能になっているぞ。

スタート → ムービー → イントロダクション → メイン(みこと) / メイン(さらさ) / メイン(こずえ) / メイン(萌)

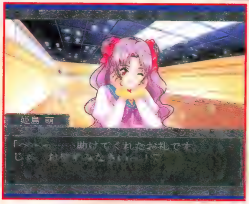
調査モード

調査モードでは、まずマップ上から行きたい場所を選択。訪れた先で出会ったキャラと会話したり、怪しい部分を調べたりして、証言や証拠を集めることになる。画面はフリーカーソルとなっており、怪しいと思うところをクリックしていくだけでOK。クリックした対象に合わせたコマンドが出現(例えば人物をクリックすると、「話す」と「見る」のコマンドが出現する)するので、操作は非常に簡単。人物だけでなく、背景にも重要な証拠があったりするので、画面をじっくり観察する必要があるぞ。

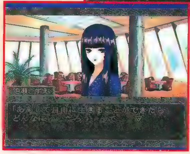




◀▼出会った人物の会話内容も重要だが、背景にもしっかり注目しておく必要もあるのだ。



◀画面は、美しいハイレゾグラフィック。



◀会話をすることで、各キャラクターの親愛度も変化していく。親愛度が高ければ、重要な証言をしてくれる場合もあるのだ。

証拠検証モード

マップ上から主人公の部屋に戻ると、この証拠検証モードへ移行する。ここでは「人物」と「物証」の2つのコマンドがあり、「人物」でこれまで出会ったキャラの証言、「物証」で回収した証拠品の検証をすることが可能。それぞれの証拠が意味することや、ある証言から導き出される新しい事柄などを、プレイヤーがみずから推理し、導き出して行くことになるのだ。ただ残念ながら、推理・検証についての具体的なシステムに関してはまだ謎となっている。できるだけ多くの証言や証拠を集めることも重要だが、それをどんな順番で検証していくかも重要になるようだぞ。





▲人物の証言を検証。その人物親愛度もここでチェックできる。◀集めた証拠から、真実を導き出せ!!

緻密にかきこまれた背景グラフィックにも注目!!

高解像度表示のグラフィックは、キャラクターだけではなく背景にも注目しよう。細かいところまでもが緻密に描きこまれ、キャラクターとの一体感を出すとともに、圧倒的な存在感を生み出しているのだ。







ロビー



Heroine

4つに分かれるパラレルシナリオ。そのそれぞれに用意された、ヒロインたちの素顔を完全紹介!!

ヒロイン

4つのストーリーそれぞれに、それぞれのヒロイン

プラス指向の明朗活発ヒロイン

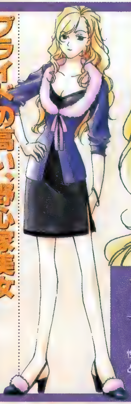




国栖みこと

ダンサー志望の、生駒アクトレスアカデミー1年生。明朗活発だが、その一方で[illegible]とりしたところもあり、恋愛に関してはかなり[illegible]ようだ。　（声：[illegible]子）

プライドの高い、野心家美女



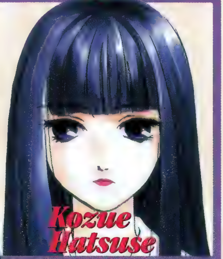


三香原さらさ

プライドが高く、他人をいっさい信用しない性格。他人に対して強がって生きているぶん、どこか寂しがり屋で、年上の男性に優しくされると弱いらしい。　（声：柚木涼香）

どこか妖しさの漂う、物静かな少女





泊瀬こずえ

いつも無口な少女。生駒アクトレスアカデミーに在籍しながらも、人前でまったく演技ができない。しかし、その歌唱力は超一流で、講師も目を見張るほど。　（声：篠原恵美）

素直で天真爛漫な天才子役





姫島　萌

演技力に関しては10年に1人の逸材と呼ばれる子役。天真爛漫で、生駒アクトレスアカデミーのマスコット的存在。みんなから妹のように可愛がられている。　（声：[illegible]子）

Sub characters

（事件に絡み合ってくる15人のキャラを一挙公開!!）

サブキャラクター

ストーリーを彩る、数多くのキャラクターたち!!

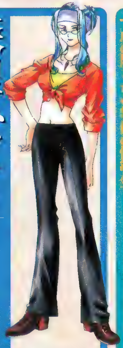
生駒良子
人望の厚い、学園の事情通



[illegible]

Ryoko Ikoma

森里みどり
スタイル抜群の進任講師



[illegible]

Midori Morisato

笹本あおい
一点の陰もない学園の優等生



[illegible]

Aoi Sasamoto

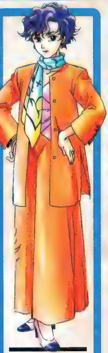
篠崎雅弘
若手男性アイドルのナンバー1



[illegible]

Masahiro Shinozaki

生駒江里子
学園のすべてを取り仕切る理事長



[illegible]

Eriko Ikoma

高原かおる
謎の死を遂げた美少女



[illegible]

Kaoru Takahara

西条五郎
才能ある新進気鋭の演出家



[illegible]

Gorou Saijo

岩野洋輔
神経質な若手新人監督



[illegible]

Yousuke Iwano

数多くの人物たちがからみ合う物語のイントロダクションとは？

探偵を父に持つ日下部恭一は、病死した父が残した探偵事務所をどうするか、その思案に暮れていた。そこへ、生駒アクトレスアカデミーという女子専門の芸能学校からの調査依頼が舞い込む。恭一は父親はすでに死亡したと説明するが、依頼主はかえって都合がよいと、恭一に調査を依頼するのだった。その調査内容とは……。

村岡俊二

芸能界に影響力を持つ現学長



[illegible]

Syunji Muraoka

御手洗拓也

狡猾なフリージャーナリスト



学園のスキャンダルを追って[illegible]

Takuya Mitarai

橘 光枝

信頼できる[illegible]



[illegible]

Mitsue Tachibana

松浦慎吾

アイドルマニアのカメラ小僧



気の小さい大学生で、アイドル予備[illegible]している。

Shingo Matsuura

吾妻 剛

どっしりとした貫禄のベテラン刑事



いつもしかめっ面をしているベテラン[illegible]

Tsuyoshi Azuma

菅原リカ

[illegible]

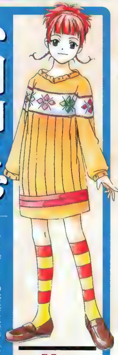


[illegible]

Rika Sugawara

小田山まお

アカデミーのトラブルメーカー



アカデミーの研修生で、[illegible]

Mao Odayama

ところで主人公は？ 日下部恭一

Kyoichi Kusakabe

プレイヤーの分身であるゲームの主人公は、大学3年生の日下部恭一。少々熱血気味なところもあるが、頼まれたら嫌とはいえない、根っからのお人よし。東亜大学文学部で心理学を専攻しているが、授業にはほとんど出ておらず、探偵だった父親の急死により、探偵事務所を引き継ぐことに。そして、なし崩しに受けてしまった依頼によって女子専門の芸能専門学校、生駒アクトレスアカデミーに潜入捜査をすることになる。しかし、もともと探偵家業を引き継ぐ気はなかったため、捜査能力は素人同然。そこは、持ち前のガッツでカバーしていくことになるが……。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

アヤ、再び。

SHE IS BACK

ミトコンドリアの反乱から世界を救ったアヤ・ブレアが帰ってくる！　高品質なCGグラフィック、息をもつかせぬストーリー展開で多くのユーザーを魅了したシネマティックRPG『パラサイト・イヴ』。その続編が、アクションAVGになってついに登場！　前作から大幅な変更が加えられたシステムや演出など、その魅力に迫る!!



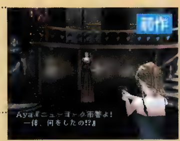
Parasite Eve II パラサイト・イヴ2

Parasite Eve II

パラサイト・イヴ 2

12月(予)	▶価格未定（CD2枚組）	▶スクウェア
A･AVG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）	

前作の事件から3年後のアメリカ・ロサンゼルスを舞台に、ミトコンドリアとアヤの戦いが再び繰り広げられる。シネマティックを追求し、RPGからAVGへとジャンルが変更された『パラサイト・イヴ 2』（以下『PE2』）。第1報となる今回は、前作からの変更点をピックアップして紹介しつつ、極限まで洗練されたグラフィックをたっぷり公開するぞ！



N.Y.の惨劇から3年…パラサイトの恐怖がよみがえる!

よりシネマティックに!　衝撃的な変化をとげた『PE』

演出　ハイクオリティなグラフィックでムービーとゲーム画面が融合

『PE2』では、ムービーとゲーム画面の違和感をなくすため、背景をプリレンダリングで作成。さらに、映画的な視覚効果を考え、アヤの動きにあわせて視点が変化する"B G MOVIE（バック・グラウンド・ムービー）"を採用している。

▼「B G MOVIE」の採用による、これまでにない臨場感や、細部まで鮮明に表現された映像など、卓越した映像表現に注目！





「B G MOVIE」の採用で、演出がさらにグレードアップ！

▼前作ではCGムービーによる演出で映画的に表現していた。



システム　RPGからAVGへ!　謎解き、戦闘もシネマティックに

映画的にストーリーを見せる、というコンセプトで作られた『パラサイト・イヴ』。今作は、前作から一歩踏み出した形、つまり「自分で動かせる映画」を意識して作られた。そのためゲームシステムも、その表現に適したAVGに変更された。

▼今作は、謎解きの要素が大幅にアップ。プレイヤーの行動が、次の展開を大きく左右するのだ。しかも、その1つ1つが効果的に演出されている。





プレイヤーの行動が物語を左右する！

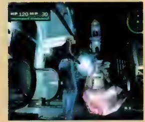
▼RPGだった前作は、ストーリーを追うという印象が強かった。

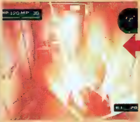


戦闘　戦闘はリアルタイムに! より緊迫したバトルが楽しめる!

最も大きく変化したのが、戦闘システム。前作はエンカウント方式で、半リアルタイムの戦闘だったが、今作は完全リアルタイムになっている。マップ上に徘徊する敵と直接戦うことになり、スリリングで緊張感あふれる戦いが展開するのだ！

▼敵をロックオンして攻撃する。戦闘は、よりアクション性が高くなった。前作同様、カスタマイズで武器を強化することもできるぞ！





リアルタイムバトルで緊迫した戦闘が展開！

▼敵を選択するときは、動きが止まった前作。ATBタイプの戦闘だった。



新種のクリーチャーがアヤに迫る!!



ムービー独占公開

▶アヤが出会った女性が、醜いクリーチャーに変貌する！　このような衝撃的な映像も次々と挿入され、さらに演出効果を高めている。前作同様、CGムービーのクオリティの高さも保証付き!!

Cinematic
シネマティック

ドラマ性、ストーリー性を重視した「シネマティック」な演出がさらに飛躍する!!



RPGからAVGに変わり、映像的な演出がさらに向上した『PE2』。舞台もN.Y.からL.A.(ロサンゼルス)になり、行動範囲が広くなる可能性もある。今度はどんな恐怖がアヤを襲うのか!?期待は高まる!!



荒野やハイテクビル



さまざまな場所



そして謎がアヤを待ち受ける!

アヤ・ブレア登場

PROLOGUE
L.A.を舞台にNMCとアヤの壮絶なバトルが展開!!

L.A.のダウンタウンにあるハイテクビル「アクロポリスビル」に、突如NMC(ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー)が出現。事態を収拾すべく、FBIのミトコンドリア対策班に所属するアヤが現場へと向かった。

▼車から降りる1人の女性。アヤ・ブレアが、再びNMCとの戦いに乗り出す!



車から降りたこの女性は…

▼場所はL.A. ダウンタウンに位置するアクロポリスビル前。



◀▲NMCの出現に混乱する現場。ビルに突入したSWATからの連絡も途絶え、屋上から潜入を試みたヘリも、何者かに撃ち落とされる。

◀ヘリの墜落でさらに混乱を極めるビルの前に、一台の車がやってくる。そのドアが開き…。

人のちょっとした動作も描かれる

[illegible]



▲[illegible]

B G MOVIE
アヤの動きとムービーが連動!!

本作の最大の特徴ともいえるB G M O V I E(バック・グラウンド・ムービー)。これは、アヤの動きにあわせてムービー処理された背景が動くというもので、映画のように臨場感あふれる映像が堪能できるのだ。



アヤの動きにあわせて視点が変わる!!



Battle バトル

『PE2』では戦闘もシネマティックの一部と考え、リアルタイムに。敵とのエンカウント方式が変更され、マップ上の敵と直接戦うことになる。遠くから攻撃したり、敵の視界から逃れて戦闘を避けるなど、戦略性もアップしているぞ。



◀巨大クリーチャー登場！画面の端からも恐怖感をあおる!!

CHECK

大幅に変更された戦闘画面をチェック!

リアルタイム制になった今作では、戦闘中に表示される情報は極力押さえられ、シンプルなものになった。その分、表示される情報は重要なものばかりなので、しっかりチェックする必要がある。ここでは画面写真から、戦闘時に表示されるデータを検証しよう。

HP／MP
HPは、体力。MPは、ミトコンドリア・ポイントと呼ばれる。

レーダー
自分を中心に、前後左右の状況を表示。NMCの位置が確認できる。

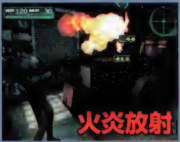


? R1とR2に、それぞれ数字がふられている。これは武器の操作ボタンと弾数なのだろうか…

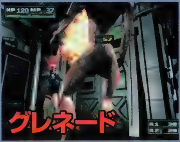
リアルタイムバトルでNMC（ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー）戦の戦略性がさらにアップ!!

WEAPON
豊富な銃火器でクリーチャーを撃退せよ!

武器による攻撃は、敵に遭遇したらロックオンして、そのまま攻撃を加える完全リアルタイムバトル。マップを徘徊する敵とダイレクトに戦闘することになるため、敵の数によっては武器の威力だけでなく、攻撃範囲なども重要となる。また、1つの武器に別の効果を持つサブアームを装着することもでき、攻撃のバリエーションは圧倒的に増えている。



▲攻撃範囲が比較的広く、複数の敵を燃やすことができる火炎放射系の武器。メインの武器にオプションとして装備できるサブアームだ。



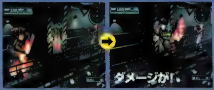
▲強力な破壊力を持つグレネードで、クリーチャーを攻撃！　連射性能は低いが、弱い敵なら一瞬で撃退できるのだ!!



▼複数の敵にダメージを与えられるショットガン。コウモリ型NMCなど、数が多い敵に威力を発揮する。

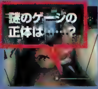
敵にダメージを与えるのは武器だけではない!

敵以外に、背景の一部にもロックオンできるものがある。右の写真は高圧ケーブルの配電盤を撃ったものだが、これでも敵にダメージを与えられるのだ。このように、思わぬものが武器として使えることもあるようだ。



PARASITE ENERGY
ミトコンドリアの力を解放し戦闘を有利に!

ミトコンドリアとの共存を選んだアヤは、今作でもMPを消費してパラサイトエナジーを使うことができる。しかし前作とは違い、今作ではMPがある限り何度でもパラサイトエナジーを使うことが可能。しかも使いすぎで動きが止まってしまうなどといった制約もない。また、前作では時間によって回復したMPが、今作ではアイテムを使って回復というように変更された。そのため、能力を使うタイミングが重要になりそうだ。しかし、対NMC戦で頼れる能力であることに、変わりはない。



パラサイトエナジー使[illegible]に出現する画面右下のゲージ。これは、戦闘のリアルタイム性を[illegible]わせないためのものらしい。能力発動までのタイムラグとか……?



▶アヤの全身を柔らかい光が包み込む。前作でも重宝した体力を回復する能力、ヒーリングだ。



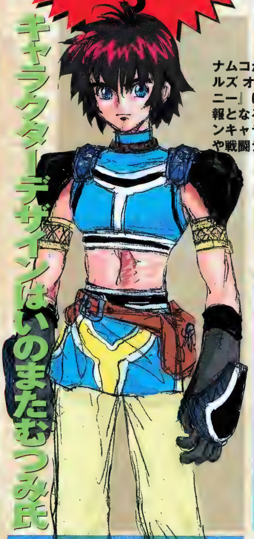
▲アヤを中心に力場が発生。その中に包み込まれたNMCに強烈な閃光が襲いかかる！　広範囲の敵に効果があるパラサイトエナジーだ。



◀能力の選択時のみ時間が停止し、効果範囲の確認と方向の選択ができる。左の能力は、遠距離の敵を狙える攻撃だ。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

緊急速報 テイルズ オブ Tales of



キャラクターデザインはいのまたむつみ氏

ナムコが満を持して贈る超大作RPG、その名は『テイルズ オブ エターニア』!! 『ファンタジア』、『デスティニー』に続く、超人気RPGシリーズの最新作だ!! 速報となる今回は、いのまたむつみ氏デザインによるメインキャラクターと、劇的な進化を遂げた、グラフィックや戦闘システムを中心に紹介していくぞ!!



テイルズ オブ エターニア	
2000年(予) RPG	▶価格未定 ▶ナムコ ▶MC（ブロック数未定）

ナムコ渾身の大作RPG!!

WORLD ワールド まったく新しい世界で展開する壮大な冒険!!

本作では、過去2作のシリーズとの世界観的なつながりはまったくない。新たな冒険の舞台となるのは、豊かな自然にあふれる平和な世界「インフェリア」。〝クレーメル〟と呼ばれる不思議な力があらゆる物理現象を支配する世界なのだ。

STORY

平和なインフェリアの片隅で、狩人の少年リッドと幼なじみのファラは、静かに空を見上げていた。その見つめる先には、確かにそこに存在するのに、決して届かない世界があるという。そんなまだ見ぬ世界を夢想する2人は、ふとしたきっかけで冒険に旅立つ。それが、世界を救う戦いに続くことも知らずに……。



▲ファンタジー世界には似合わない天球儀が確認できる。これは、〝決して届かない世界〟と何か関係があるのか？

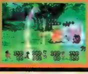
リッド・ハーシェル



『エターニア』の気になる部分をチェック!

CHECK1 メインキャラは4人! キャラ同士のつながりを重視

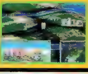
メインキャラは、リッドとファラを含め4人。パーティの入れ替えはほとんどなく、物語はこの4人を中心に展開する。数を絞ったぶん、キャラ同士のつながりや物語の背景が綿密に描かれることになるようだぞ。



◀戦闘に参加できるキャラもやはり最大4人らしい。オートバトルはもちろん健在。

CHECK2 会話の数も増え、CD2枚組以上!!

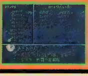
「テイルズ」シリーズでは、フィールド上でキャラ同士がさまざまな会話をして楽しませてくれた。この要素は今回も健在で、そのパターン数も大幅にアップ。CDも2枚組以上になるようだぞ。



◀写真は『デスティニー』。フィールドでの会話はパターンが増え、内容は深くなりそう。

CHECK3 料理の要素がパワーアップ!?

フードサックや調理システムなどといった食に関するこだわりもパワーアップ。まだ具体的なことに関してはわかっていないが、食材や料理も、ただのアイテムにとどまらない活躍(!?)を見せてくれるらしい!?



◀写真は『ファンタジア』。今度は食料や料理へのどんな新しいこだわりが登場する?

エターニア

Eternia™







マップ画面が3Dに進化!!

これまでのシリーズから進化したポイントは数多くあるが、その中で最も明確に違いがわかるのがマップ画面。これまでの平面的なマップから、立体的な美しいマップへと進化したのだ。細かい部分の描き込みも、さらにパワーアップしているぞ!!

『テイルズ』シリーズ最新作登場!!



BATTLE バトル

リニアモーションバトルがさらに進化!!

戦闘は、前作で好評のLMBをさらに改良した最新システム。まだ詳しいことは謎となっているが、よりプレイヤーとキャラとの一体感を生み出せるシステムになるらしい。『デスティニー』では仲間への指示が面倒だった部分もあったが、その辺も改良されているようだ。もちろん、コンボや必殺技などは、しっかり継承しているぞ!!



▲ドードーにおなじみの「鳳凰天駆」がヒット。迫力のエフェクトや、背景の描き込みも注目だ。



▲『テイルズ』の醍醐味と言えば戦闘でのコンボ。コンボボーナスももちろん健在!?



◀画面はフルスクリーンに。なお、ステータス表示は仮のもの。これからさらに良くなるぞ。

ともに戦うこのキャラは?



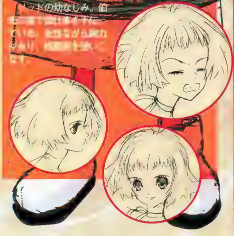


戦闘画面に見えているこのキャラ、実は主人公たちのペットのようなもので、一緒に戦ってくれる仲間(!?)らしい。しかし、その名前や種族・経歴などはいっさい謎。続報に期待しよう!!



ファラ・エルステッド

ドの幼なじみ。



聖戦士 ダンバイン

TVアニメ版をベースにした「if」のストーリーが、S・RPGで展開するPS版『聖戦士ダンバイン』。その最新情報を独占キャッチ!!

聖戦士ダンバイン

冬予定	▶¥6,800 ▶バンダイ
S・RPG	▶MC(ブロック数未定)

TVアニメをベースにした、もうひとつのバイストン・ウェルストーリーが始まる

小説、OVAなどで数々のサイドストーリーを生み出した名作ロボットアニメ「ダンバイン」が、いよいよゲームになって登場。異世界バイストン・ウェルで巻き起こる、また誰も知らない"もうひとつの戦乱"を、S・RPGで再現。今回は、フルポリゴンで再現された迫力のオープニングムービーと、ゲームシステムを大公開。さらに、主人公が国王になるまでの序盤のストーリーを先行公開していくぞ!!





若きりの国の王 シュンジ・イザワ

ゲームの主人公。バイストン・ウェルに召喚され、聖戦士としてりの国に身を寄せて戦う。国王の死の際、りの国を任されることになる……。

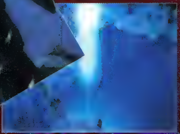
オープニングムービー初公開!!



ポリゴンでTVのオープニングを再現!!

ゲームのオープニングムービーは、オーラバトラーの戦闘をフルポリゴンで再現した完全オリジナルムービーとなっている。残念ながらキャラクターは登場しないが、TV版のオープニングが再現されている部分が多く、ファンならば絶対に満足できるハズだ。もちろん音楽は、TVアニメ版と同じ「ダンバイン飛ぶ」が使用されているぞ。これから始まる新しいバイストン・ウェル・サーガの幕開けを、より一層盛り上げてくれる演出となっているのだ。ここではそのオープニングの一部を公開するぞ!!





新たなバイストン・ウェル・サーガを生み出すシステムをチェック!!

ゲームのシステムは、ストーリー展開と戦闘準備が行われる戦略部分と、戦術ＳＬＧで展開する戦闘部分を交互に繰り返していくオーソドックスなタイプ。しかし、フリーバトルによる経験値稼ぎやオーラバトラーの開発・生産によるユニットの充実などが可能で、戦略的な要素がかなり強くなっている。ここでは、その戦略的要素を中心に紹介していこう。

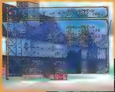


▲戦略の基本メニュー。コマンドは簡略にまとめられ、迷うことはない。

基本的なゲームの流れ

戦略　兵器の開発・部隊の構成

戦略シーンでは、機械の館でユニットやアイテムを開発・生産したり、ユニットの乗り換えや部隊の編成などを行える。また、ここでフリーバトルを行い、経験値やお金を稼ぐことも可能になっている。さらに、メニュー画面で「謁見室」を選べば、次のストーリーが展開するぞ。



◀部隊の編成は慎重に行おう。



▶準備が整ったら戦術マップへ。

謁見室　イベント発生!!

ストーリーを進めたいときは、基本的にこの「謁見室」へ行けばOK。キャラクター同士の会話という形で、次のストーリーへ展開していくことになるぞ。ときおり出現する選択肢によっては、その後のストーリーも変化していくのだ。



▲選択肢が発生したら、慎重に答えよう。

戦闘　戦術SLGのバトルモードへ!!

次なる目的地が決まったら、ワールドマップからその場所へ移動。戦術ＳＬＧによる戦闘シーンへと切り替わる。敵の全滅などの、勝利条件を満たせばマップクリアとなるぞ。



◀敵味方関係なく、素早いユニットから行動していく。



▲自分の順番が回ってきたら、移動・攻撃などの行動を行っていくのだ。



◀ユニット同士の戦いはポリゴンで再現。戦闘シーンのカットも可能。

機械の館

戦略シーンで最も重要な施設で、第2話から使用可能になる。ここで、ユニットとなるオーラバトラーやアイテムの開発・生産を行うことができるのだ。もちろんすべて費用がかかるが、ここでユニットや装備の充実を行っておかないと、苦戦を強いられることになるぞ。

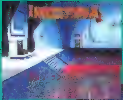


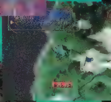




フリーバトル

戦略シーンでは、国境の警備兵やサーラによって「どこそこに敵軍が出た」などといった情報が入る場合がある。この場合、謁見室に行かないで画面上の敵軍を選択すると、ストーリーとは関係ない戦闘が発生するのだ。もちろん、無視して、まっすぐもとへ進んでも問題はない。しかし、こうしたサブストーリー的な戦闘をこなしていくことは、いい経験値稼ぎとなる。サーラの情報にはしっかり耳を傾けていこう。







部隊の編成

部隊の編成を行うコマンド。出撃するユニットの編成は、あらかじめここで決めておく必要がある。また、ユニットの乗り換えや、陣形の決定、装備の付け替えなどもここで行うことが可能だ。とくに新しいユニットやアイテムを手に入れたときは、必ずチェックしておこう。



▲部隊の編成。このとき、各キャラのステータスをチェックすることも可能。





物語の発端となる序盤のストーリーを徹底追跡!!

物語は、主人公のシュンジがバイストン・ウェルに召喚されるところから始まる。ここでは、シュンジがリの国の国王になる第二話冒頭までのストーリーを紹介。ちなみにシュンジの召喚は、ショウ・ザマ（TV版主人公）召喚よりも以前、まだマーベルが召喚されたばかりの頃。今後、ショウ・ザマはじめ、おなじみのキャラが続々登場するぞ。しかし、シュンジの召喚という「if」により、物語はTV版とは大きく変化していくのだ!!



◀ドレイクの台頭が始まる以前、戦乱のバイストン・ウェルへ召喚されたシュンジ。

シュンジ、バイストン・ウェルへ!!

バイストン・ウェル、リの国。強獣に襲われたゴード王の前に、天空から一筋の光りが降り注ぎ、一人の青年がバイストン・ウェルに降り立つ。青年は初めて乗ったオーラバトラーを巧みに操り、強獣を撃退。そして、伝説の聖戦士として、リの国に招かれる……。



ゴード王

リの国の国王。勇猛果敢な王で、戦闘となれば自ら軍を率いて戦う。かつてガロウ・ランに肉親を殺され、現在身内は一人もいない。

ザン・ブラス

リの国の将軍。常に王の側に付き従い、王と戦いをともにする。百戦錬磨と詠われる勇者でもある。

第一話 マシン胎動

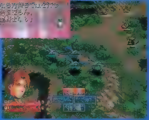
シュンジの初陣から、ゴード王の死までが描かれる第一話。最初から細かい分岐も多く発生するが、基本的なストーリーの本筋は同じだ。開発・生産など、戦略的なことはまだ行えない。

1 シュンジの初陣&ミ・フェラリオとの出会い

何者かによってバイストン・ウェルに召喚されたシュンジは、戦闘の腕を買われ、ゴード王の治めるリの国に招かれる。まだ事情が飲み込めないながらも、地上に帰る方法を探すために、ひとまずゴード王に協力することにしたシュンジ。そんなおり、国内に発生している強獣狩りが行われることになった。シュンジは、さしあたってその強獣狩りに協力することになる……。



◀事情を説明されても、にわかには信じられないシュンジ。しかし、ほかに手立てはない。



▶強獣狩りに参加するシュンジ。これが聖戦士としての初舞台ということになる

妖精フィナとの出会い

無事戦闘を終えたシュンジは、強獣に追われているミ・フェラリオのフィナを救い出す。しかし フィナはすべての記憶を失っていた。行くところのない彼女に、シュンジは同行をうながす……。





▲記憶を失ったミ・フェラリオ、フィナ。今後、彼女はシュンジと行動をともにすることになるのだ

フィナ

2 ドレイク領との国境にガロウ・ラン出現!!

国王の元に、ガロウ・ラン出現の報告がもたらされる。すぐさま討伐に出たいところなのだが、その場所はドレイクの治めるアの国との境である森林。そこへ向けて軍を動かすとなると、ドレイクを刺激する結果になりかねない。そこで、あらかじめ謁見隊を派遣。結果、ドレイクは快く部隊の派遣を容認する。さらに、ガロウ・ラン討伐戦にも協力的で、自らの配下であるバーン・バニングスの部隊を貸してくれるというのだ……。



▲ドレイクに対してどう出るかは選択可能



▶謁見隊を送れば、その後の戦闘でバーンも参加

謁見隊を送らないと……?

ドレイクの元に謁見隊を、送るか送らないかは、選択肢により選択可能（上記は送った場合）。送らなかった場合、バーンの協力はないぞ。また、謁見隊を送った場合、シュンジが行くかどうかの選択も発生。シュンジが行けば、ドレイクとの会見イベントが発生する。



◀謁見隊を送らないと、戦闘後にバーンが登場することに。

バイストン・ウェル用語の基礎知識

ここでは、バイストン・ウェルで日常使われる用語に関して、序盤で頻繁に登場するキーワードに絞って紹介していくぞ。原作ファンなら知っていて当たり前の基本的なことばかりだけど、ゲームを始める前に今一度確認しておこう。

●オーラバトラー：白兵戦を目的とした、主に人型のオーラマシンを指してこう呼ぶ。

●オーラマシン：オーラの力で動く機械全般を指す。アの国の地方領主ドレイクが、ショットウェポンに命じてよって開発させた。あらゆる性能が搭乗者のオーラ力により左右され、その威力は未知数。

●ガラリア・ニャムヒー：ドレイク配下の女騎士。烈火のごとき気質の持ち主で、勇猛なドレイク軍の中でも一目置かれている。

●ガロウ・ラン：闇の世界ボッブ・レッズに住む種族。地上において悪の限りを尽くした者の魂。裏切りや策略は日常茶飯事で、コモンからは忌み嫌われている。しかし「コモンの極悪人よりはちょっとマシ」程度の者もおり、諜報員としてコモン人に雇われている場合もある。

●コモン：バイストン・ウェルの地上に住む人々の総称。

●ドラウケン（飛竜）：別名パンツァー・ドラゴン。ドラゴンタイプの強獣を戦闘用に飼育した生体兵器。

●ドレイク・ルフト：アの国の北方を守る地方城主。

3 オーラマシンの開発開始。そして、ゴード王の最後!!

バーンの部隊を見て、オーラバトラーの威力を目の当たりにしたゴード王は、自らの国にもオーラバトラーを配備する決意を固める。オーラバトラー開発に力を注ぐドレイクは、兵器としてのオーラマシンを各国に売りさばいているのだ。差し当たって、ドレイクから何体かを購入することになる……。



▲ここでも選択肢発生。オーラマシンを買[illegible]

ガロウ・ランとの最終決戦!!

ドレイクとの協力により、[illegible]ガロウ・ラン討伐を行うことになったゴード王は、ガロウ・ランとの最後の決着をつけるべく戦場に向かう。そして、見事ガロウ・ランの[illegible]を打ち倒すものの、ふと気を許した瞬間、何者かが放った火球により負傷をしてしまうのだった。なんとか城に帰ってくるものの、自らの命がこれまでと悟ったゴード王は、シュンジにこの国の未来を託し息絶える……。


◀ガロウ・ランとの最[illegible]



◀身内のいないゴード王は、聖戦士シュンジに未来を託すことになる[illegible]

▲この戦いは、選択肢により同行しないことも可能だぞ。

同行しなかった場合は?

選択肢で戦いに同行しなかった場合、シュンジは城に残るため、戦闘シーンは発生しないことになる。しかし、ゴード王の死は避けられず、結局はシュンジがリの国の王となるのだ。


▶結果的には変わらないのだ。

第二話 聖戦士たち

賢王と称され、国民の信頼厚かったゴード王の死。身内がすべて死亡している王の跡を継ぐ資格があるのは、伝説の存在「聖戦士」しか考えられなかった。かくて、シュンジは一国の王に祭り上げられる……。

4 ドレイクからの使者! 新たなる王、シュンジの決断は?

国王としての責務を負うことを納得したシュンジだが、国内の混乱が収まるまでは王の死は隠すことになった。そこへ、ドレイクからの使者が訪れる。ドレイク領内に強獣が発生したため、討伐の部隊を貸してほしいとのことだった。しかも、指揮はシュンジを名指しで指名してきている。その真意はわからないが、ひとまず協力をするため、シュンジはドレイク領へと向かう――。


▲ここから、ストーリーは[illegible]



▲ドレイクからの申し出を断ることもできるが、結局は協力することになるぞ。



▶ドレイク領での強獣狩り。ギザの町で、バーンたちとともに戦うことになるのだ。

ここからフリーバトル&開発が可能!!

第二話から、いよいよ機械の館が完成し、部隊編成も自由に変更できるようになる。この時点でゲドとドロの開発や生産が可能になっているハズだ。ドラウゲンよりも遙かに高性能なので、少なくともシュンジはゲドに乗り換えておこう。なお、第一話のオーラマシン開発に関する選択肢で「オーラマシンはいらない」を選択していた場合、まだ開発はできないので注意。


◀今後のためにも、とりあえず購入しておくといいぞ。

●[illegible]：古くから伝えられる伝承の戦士。[illegible]などを消滅させるため、いずこからか現れ、数々の奇跡を起こすと言われている。

●[illegible]：ドレイク軍の騎士[illegible]。若いながらも才能にあふれ、アの国随一の騎士と詠われる。

●[illegible]：陸と海の狭間にある人の魂や妖精の世界。大きく3つの階層に分かれており、天の国ウォ・ランドンでは[illegible]、地上に当たるコモンでは[illegible]、地の国ボッブ・レッスでは[illegible]すことができるという。

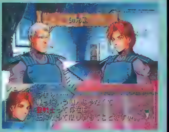
●[illegible]：ウォ・ランドンに住む種族。大きく男性と女性に分かれ、さらに年齢によってチ・フェラリオ、ミ・フェラリオ、エ・フェラリオに分けられる。コモン人より高度な魂を持ち、不思議な術を使える者も[illegible]。

●[illegible]：ドレイクの居城。守りの固い城として知られる。

●[illegible]：[illegible]の3国に囲まれた小国。賢王と称されるゴード王が治めていたが、現在はガロウ・ランの侵攻により、国土は深刻なダメージを受けている。

ゲーム中にわからなくなったら?

ここで紹介した以外にも、ゲームにはバイストン・ウェル独自の用語が頻繁に登場する。これらの解説は、ゲーム中にも参照することが可能になっているのだ。会話の中で、赤や緑で表示されている言葉が出てきたら、L1(またはR1)を押してみよう。これで、詳しい解説を参照することができるぞ。細かく丁寧に解説されているので、原作を知らない人でも十分楽しめるようになっているぞ。


▲とにかくセリフの中に、色の変わった文字があったらチェック。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5



BRAVE SAGA2

2000年(予) S・RPG	▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)	▶タカラ

衝撃のオープニングが明らかに!!

BRAVE SAGA 2

『BRAVE SAGA2』続報第3弾！ 今回は、オープニングストーリーの詳細と、ついに明らかになった新キャラ、参戦勇者リストなど、盛りだくさんの内容でお送りするぞ！



勇者の心得 1

物語のカギを握る新キャラクター

シズマは、魔族を破る「最後の剣」の力を持つ少年。今まで幸せに過ごしてきたシズマは、バルドーによりすべてを奪われ、復讐に燃えて戦う決意をする。そのため、「(正義の)勇者」と呼ばれることを嫌っている。

ロンロンは、WRS USA[illegible]であり、前作に登場した愛美の親友。前作で、大破したスペリオンを修理した科学者は彼女である。

▼仲間と行動することや、勇者扱いされるのを嫌うシズマ。勇者たちの考え方は苦手らしい

シズマ



ロンロン



▲天才科学者・愛美とはいいコンビ。今回は愛美のサポートとしてレギュラー出演するのだ





魔族の侵攻に次々と倒れる勇者たち

されてから長い時が流れた。しかし、絶対悪グランダークと勇者たちの戦いの際のグランダークの放った莫大なマイナスエネルギーの影響で、魔族たちは復活をはたす。

く行動を開始した。

は壊滅。主力部隊であるカイザーズ、宇宙警備隊もその刃に倒れた。彼らを守ろうと割って入る聖勇者バーン……しかしガーゴの攻撃を防ぐことはできなかった……。

そして、ついに魔族たちは「最後の剣」の末裔を捜し出す。彼の名はシズマ。シズマはなす術もなく倒れ、彼の持つ6つのアマタ(受命星)と身体も奪われてしまった。

しかし、シズマは、新たな身体「錬気体」を得て復活した。そこには1台のバイクが…。バイクに宿る声は自らをヴァリオンと名乗る。ヴァリオンはシズマに、最後の剣を復活させるよう告げる。シズマとヴァリオンの戦いは、

勇者の心得 3

一新されたタクティクス画面公開!〈時間の流れがひと目でわかる!〉

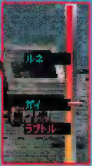
に変更されたのが、このタクティクスマップ画面。コマンドによって画面が邪魔されることもなくなり、ユニットの名称

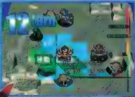
また多少変更が加えられるかもしれないが、基本はこの画面に決定しそうだ。また、タクティクスマップ内では、全体マ

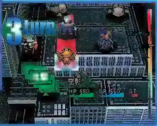
ユニットの行動順が表示されるようになった

ットの行動順がわ









▶市街地では、高いビルなど

は有利になるのかもしれないぞ

新たに現れた《シズマ》そして、《ヴァリオン》の取る行動は?

勇者の心得 2

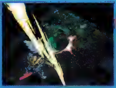
謎のロボット《ヴァリオン》とは?

剣」が危機に陥ったときに発動する太古のプログラムである。自分の感情

接する。4体合体により3種のロボットになる。



全長:25m　体重:80t
主武器:ラダーブレイド



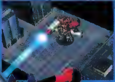
▲ヴァリオンシリーズの主力形

セイバーヴァリオン

空を飛ぶことはできない

エースヴァリオン

全長:27m(バスター砲含む)　体重:80t
主武器:ツインラダーバスター

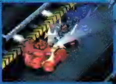




マックスヴァリオン

全長:27m　体重:80t
主武器:スクリュートルネード　パワーアンカー





ステータス異常が発生する

素。敵の攻撃などにより、ユ

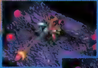




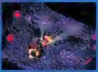
戦闘画面は2段切り替え

では敵味方がそれぞれの画面

れにより、よりダイナミックな演出が可能になったぞ!



画面いっぱいに



切り替え　にヒット。より原作　なった。

勇者の心得 4

参戦勇者リスト公開!!

みなさんお待ちかね、参戦勇者たちを公開！　前作にはいなかったあのロボットやあのキャラも登場しているぞ。
また、「2」開始時に勇者たちが何をしているかも併せて紹介。キミのお気に入りユニットをチェックせよ！

勇者王ガオガイガー

[illegible]GGG(スリー[illegible]ー)のロボットたちがほぼすべて[illegible]！　もちろん、ロ[illegible]をサポー[illegible]するGGGメンバーも総出演だ。
GGGにとって、ゴーデスの行った魔界再誕は気がかりだが、それ以前に、ほぼ同時に現れたゾンダーとの戦いに戦[illegible]



参戦者リスト

- サイボーグ・ガイ
  ハイパーモード・ガイ
- ガイガー
- ガオガイガー
  スターガオガイガー
- 氷竜
- 炎竜
- 超竜神
- ボルフォッグ
  ビッグボルフォッグ
- ゴルディーマーグ
- マイクサウンダース13世
- 風龍
- 雷龍
- 撃龍神
- 光龍
- 闇龍
- 天竜神
- ソルダートJ
- ジェイダー
  キングジェイダー
- ルネ・カーディフ　ほか

日・中・仏、すべてのGGGロボが参戦だ!!

勇者聖戦バーンガーン

[illegible]界再誕に巻き込[illegible]





◀バーンは再びブレイブチャージできるのか　そして新[illegible]（刀？）を持つスペリオンはいつ登場するのか？

参戦者リスト

- バーン(?)
  バーンガーン(?)
- スペリオン(?)
  マッハスペリオン(?)
- グレートバーンガーン(?)
  ほか

サポート組織
VARS&アスタルの聖勇者



◀メンバーが行方不明となったVARS本部は[illegible]て機能するのか、いまだ不明だ

勇者の心得・番外編 1

ライブラリィやメンテナンスもパワーアップ

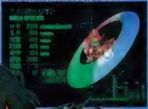
前作でさんざんお世話になったライブラリィ機能やメンテナンスルームのシステム。これらもより使いやすくなっており、データの検索やユニットのパワーアップがさらに楽しめるようになったぞ。





▲メンテナンスルームでは、ユニットの能力アップを行う。

▼ユニットの性能などがひと目でわかるようになった。



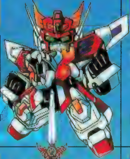


勇者エクスカイザー

宇宙警察機構本部（総称）に戻っていたカイザーズは、バルトーの襲撃で、宇宙警備隊、ダグオンとともに危機に陥る。コウタは魔界再誕の大地震に巻き込まれる。

参戦者リスト
- エクスカイザー
  キングエクスカイザー
  ドラゴンカイザー
  グレートエクスカイザー
- ウルトラレイカー
- ゴッドマックス　ほか

サポート組織
宇宙警察カイザーズ



太陽の勇者ファイバード

宇宙警備隊もバルトーの襲撃で危機に陥るか、救援にきたバーンガーンの援護で、ファイバードのみ地球へ向かう。天野平和研究所では大地震でケンタが行方不明に。

参戦者リスト
- 火鳥勇太郎
  武装ファイバード
  ジェット合体グランバード
  グレートファイバード
- サンダーバロン
- ガードウイング

サポート組織
宇宙警備隊



伝説の勇者ダ・ガーン

魔界再誕で地球が割れ、星史のダイレクターのオーリンが輝きを失う。呼びかけに応えないダ・ガーン[illegible]。その事実を知った星史は、かなり落ちこんでいる。

参戦者リスト
- ダ・ガーン
  ダ・ガーンX
  グレートダ・ガーンGX
- ガ・オーン
- ランドバイソン
- ペガサスセイバー
  [illegible]　ほか

サポート組織
地球の守護者



勇者特急マイトガイン

次元吸引は異次元であるヌーベルトキオシティにも[illegible]

参戦者リスト
- ガイン
  マイトガイン
  グレートマイトガイン
- マイ[illegible]
- ガー[illegible]
- バトルボンバー
- マイトガンナー
- 飛龍
- [illegible]

サポート組織
勇者特急隊

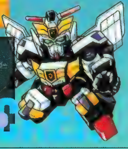


勇者警察ジェイデッカー

デッカードと勇太[illegible]

参戦者リスト
- デッカード
  ジェイデッカー
  ファイヤージェイデッカー
- デューク
  デュークファイヤー
- マクレーン
- パワージョー
- ダンプソン
- ドリルボーイ
- スーパービルドタイガー
- シャドウ丸
- ガンマックス
- カゲロウ　ほか

サポート組織
ブレイブポリス



黄金勇者ゴルドラン

みんなで冒険に出かけたはずか、どうやら戻っていない[illegible]

参戦者リスト
- ドラン
  ゴルドラン
  スカイゴルドラン
  [illegible]
- レオンカイザー
- アドベンジャー
- [illegible]

サポート組織
レジェンドラの勇者



勇者指令ダグオン

[illegible]にたどり着けたかは[illegible]

参戦者リスト
- ファイヤーエン
  ダグファイヤー
  ファイヤーダグオン
  パワーダグオン
  スーパーファイヤーダグオン
- ターボカイ
  ダグターボ
- アーマーシン
  ダグアーマー
- ウイングヨク
  ダグウイング
- ドリルゲキ
  ダグドリル
- スーパーライナー
- シャドーリュウ
  ダグシャドー
  シャドーダグオン
- サンダーライ

サポート組織
宇宙警察機構



太陽の牙ダグラム

[illegible]

参戦者リスト
- ダグラム
- [illegible]

サポート組織
デロイア7

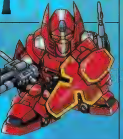


機甲界ガリアン

ジョルディはアーストの未来を求め、勇者たちとともに戦うことを決意し、仲間に加わる。

参戦者リスト
- ガリアン
- 人馬兵プロマキス　ほか

サポート組織
白い谷の仲間

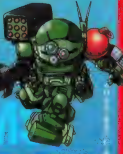


装甲騎兵ボトムズ

キリコはウドの崩壊後に魔界再誕の儀式の中に取り込まれる。バルトーを打ち破り、自分の運命を[illegible]

参戦者リスト
- スコープドッグ
- ブルーティッシュドッグ
- スラッシュドッグ
- デスタロッサ
- バーグラリードッグ
- ラビドリードッグ

サポート組織
ATパイロット

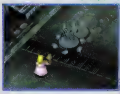


勇者の心得・番外編 2

人間サイズのユニットの戦いもある!?

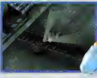
「BS2」では、サイボーグやアンドロイド、人間型ゾンダーなども登場するため、いわゆる"人間サイズ"ユニットの戦いもあるらしい。原作でおなじみの、火鳥兄ちゃんやガイ、ダグオンたちの戦いが見られるのだ。

ダグテクターでの戦い!



▶ターボカイが腕原種に戦いを挑む！

火鳥対ゾンダー



▲アンドロイド体の火鳥も登場するのだ。



■勇者シリーズ・オールスターファン投票実施中　現在放送中のラジオ番組「サンライズラヂオ」（HBCラジオ　土曜日24：30～25：00、東海ラジオ　日曜日24：30～25：00）で全勇者シリーズの人気投票を開催中。また、サンライズオフィシャルホームページ（http://www.nifty.ne.jp/station/sunrise/station/station.htm）でも投票を受け付け中。興味のある人はチェックしよう。いずれ誌面上でも結果を公開する予定

ぷよぷよ～ん 4 カーくんといっしょ

超人気PZG『ぷよぷよ』のシリーズ第4弾がPSに登場！　第1報となる今回は、PSオリジナルモードを独占公開するぞ!!

ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ	
12月(予) PZG	▶¥5,800　▶コンパイル ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、PS



アルル

いつも元気いっぱいな魔導士見習いの女の子で、『ぷよ』シリーズの主人公。常にカーバンクルと一緒に行動している。自分のことを「ボク」というのが口癖。

PS版の各モードを徹底チェック!!

消えたカーくんを捜すため、アルルがまたまたお騒がせ！　各キャラの特技やオリジナルモードなど、新要素満載の『ぷよぷよ～ん』が、いよいよPSに登場する。今回は、PSオリジナルのゲームモードを中心に『ぷよぷよ～ん』の魅力に迫るぞ!!



▶おなじみの漫才デモも、もちろんあるぞ！

CHECK IT！ 各キャラに特技がついた!

『ぷよぷよ～ん』では、各キャラに特技が設定されている。特技の効果はキャラによってさまざまで、うまく利用すれば一発逆転も可能なのだ。



▲泣き虫人魚・セリリの特技が発動！

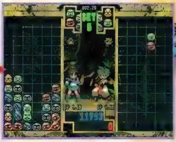
さばいばるぷよぷよモード

特別ルールでCOMと対戦!

「さばいばるぷよぷよ」は、特定のルールで次々に登場するCOMと戦っていくモード。そのルールとは、対戦終了後、自分のフィールドに残っている“ぷよ”が、そのまま次の対戦に持ちこされるというもの。つまり、このモードでは自分のフィールドの“ぷよ”をできるだけ残さないようにして戦っていかないと、勝ち進むことが難しいのだ。『ぷよ』をやりこんだ、やや上級者向けのモード。キミは何人目まで勝ち進めるかな？



▲COMに勝利！　さあ次のキャラと対戦だ、と思ったら……。



▲なんと自分のフィールドにあった“ぷよ”が、そのまま残ってるのだ!!



シェゾ

実力はあるのだが、まわりから変態扱いされている闇の魔導士

PSオリジナル

おなじみのゲームモードもあるよ!!

『ぷよぷよ～ん』には、『ぷよ』シリーズでおなじみの4つのゲームモードも収録されているのだ。ここでは『ぷよぷよ～ん』でリニューアルされた部分を含めて、4つのゲームモードを徹底チェックしていくぞ。



ルルー

格闘技が得意なお嬢さま。サタンに恋をしている純情な一面も



サタン

カーバンクルを愛するあまり、いつも騒動を起こす

ひとりでぷよぷよ

アルルのお騒がせストーリー

ストーリーを楽しみながら、COM相手にひたすら勝ち抜いていくのが「ひとりでぷよぷよ」。このモードの[illegible]は、対戦に勝って仲間にした（全員を仲間にはできない）キャラの特技を使えること。これにより、今までの「ひとりでぷよぷよ」にはなかった、各キャラの特性を使い分けながら勝ち抜いていくおもしろさが味わえるのだ。

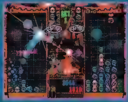


▲[illegible]

ふたりでぷよぷよ

いろいろなルールでひたすら対戦!

「『ぷよ』はやっぱり2人で対戦でしょ！」という人にオススメなのが、このモード。16体の中から好きなキャラを選んで、友だちと対戦ができるぞ。対戦のルールはいろいろ変えることができるので、ハンデをつけて上級者と初心者が対戦するといった楽しみ方もできるのだ。



▶[illegible]

とことんぷよぷよ

超特大連鎖にチャレンジ!

[illegible]



とことんなぞぷよ

リアルタイムでパズルに挑戦

次々とリアルタイムに出題される課題（例：3連鎖するべし）をクリアしていくモード。課題の難易度によって5種類のコースに分かれていて、それぞれのコースでタイムアタックをしていくのだ。連続で課題をクリアする必要があるので、ほかのモードとはひと味違う、緊張感あふれた遊び方ができる。「ぷよ」の腕に自信がある人は、ぜひチャレンジしてみよう。



▲出題される課題はどれも解きごたえ十分。友だちとベストタイムを競え！

カレーすとーりーモード

対戦で食材をゲットしてカレーを作ろう

「カレーすとーりー」は、ショートストーリーが楽しめるモード。プレイヤーは、アルルとなってCOMと対戦し、カレーを作るための材料を集めていくのだ。対戦終了時の成績によってもらえる材料が変化し、それによって最後に完成するカレーの種類も違ってくるぞ。



▶カレーをめぐって対戦するコミカルさが『ぷよ』らしいよね。最大5戦程度で終了するショートストーリーだ。

◀対戦に勝って最高の材料を集め、究極のカレーをつくるのだ!!



作ったカレーを…

カーくんといっしょモード

ポケステでカーくんと遊べる!

「カレーすとーりー」で作ったカレーを、ポケステにいるカーバンクルに食べさせるポケステ専用のモード。カレーの種類によって、カーバンクルが多彩なアクションをしてくれるぞ。カーくんファン必見だ！





カーバンクル

カレーが大好物の変な生き物。本編の陰の主役という噂も

モードを電撃独占公開!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 7



旅情豊かな東北路 恋とシャッターの花札紀行をもう一度…

みちのく秘湯恋物語kai









魅力あふれる女性たちとの恋愛模様をテーマにしたAVG『みちのく秘湯恋物語』。ファンの間でも根強い人気を誇る、このゲームがグレードアップして再登場！

みちのく秘湯恋物語 kai		
12/16(予)	▶¥3,800	▶フォグ
AVG	▶MC(1ブロック)	

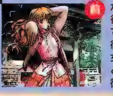
新要素とグラフィックを追加したリニューアル版です



この『みちのく秘湯恋物語kai』(以下『kai』)は、2年前に登場した『〜美少女花札紀行〜 みちのく秘湯恋物語』にさまざまな改良を加え、さらに¥3,800の低価格でおくるリニューアル版。ストーリーモードのグラフィックを大幅に追加し、便利な新システムを取り入れ、より快適に、より深く楽しめるようになったのだ。

『みちのく』はこんなゲーム





▲▶実在の観光地を背景に、プレイヤーがベストショットを探す楽しみがあった。

風光明媚(ふうこうめいび)な東北路を舞台に、撮影旅行に訪れた主人公と旅先で出会う女性たちとのロマンスを描く、恋愛がテーマのAVG。旅行に同行している女性キャラと花札で勝負し、勝ち点に応じて獲得できる撮影の権利を使って女性たちの写真をゲットするという、独特のシステムが特徴的だった。



CHARACTER FILE 1
主人公:天草達也
カメラマン志望の大学生。コンテストに応募する写真を撮影するために、東北路を旅する。

インターネット情報 『みちのく』『久遠の絆』を出しているFOGのホームページが開設されているのは知っているかな？ ここでは、次回作などの紹介、『久遠の絆』のキャラコンテストなどいろんな情報が盛りだくさん。さらにコミケでも販売したFOGオリジナルのキャラクターグッズの通信販売も行っている（現在はこの通販でしか購入できない）。興味のある人はのぞいてみよう（アドレス「http://www.fog.co.jp/」）。



新しいシャッターチャンスもばっちりゲットだよ!!



Story modeはここが違う!!

朱鷺子をはじめとした女性キャラたちとの恋のシナリオと、花札勝負＆写真撮影のパートで構成されるストーリーモード。『kai』では、通常会話時の女性キャラたちの表情パターンが増え、さらに撮影でゲットできるグラフィックも大幅に追加されたぞ。



▲こんなドキドキのシーンが撮れることも……！



▼▶緑が映える美しい景色の中で、キャラクターたちの魅力が花開く。



グラフィック&エンディングを追加

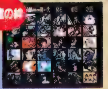
撮影シーンのグラフィックが増えたことで、お気に入りのベストショットを探す楽しみはさらにアップ！ また、エンディングのパターンも追加されているので、すべての結末を見るまで何度でもプレイできるぞ。

CHARACTER FILE
ヒロイン：佐藤朱鷺子
遊也が旅先の中尊寺で出会う、不思議な雰囲気をたたえた少女。遊也の撮影旅行に同行する。

CHARACTER FILE
三角冴子
行く先々で遊也たちの前に現れる謎の女性。朱鷺子と何らかの関わりを持っているらしいが？

アルバムモードは便利に

前作のときのアルバムモードは、撮った写真を1枚ずつ閲覧する少し不便なシステムになっていた。そこで今回の『kai』では縮小して並べられた写真の中から、見たい1枚を選ぶスタイルに変更されたのだ。



▲同社のタイトル、『久遠の絆』と同じシステム。見たい写真をすぐに選べる。



対戦成績を記録できるようになったのね

Free対戦modeはここが違う!!



▶本編の花札勝負でなかなか勝てないプレイヤーは、このモードで特訓するといいかも!?

プレイヤーの好みのルールで、女性キャラたちとの花札勝負が楽しめるフリー対戦モードには、対戦成績をキャラクター別・対戦形式別に保存できる新システムを追加。通算100勝を目指して毎日少しずつプレイする、といった感じで、継続的な遊び方もできるぞ。



情報&PRESENT!!

こちらも要チェックね!!

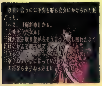


CHARACTER FILE
刀堂愛絵里
東北路を旅行中の女子高生。明るく屈託のない性格で、有名な観光地を気ままに飛び回る。

CHARACTER FILE
森岡由美
若くして世を去った恋人をしのんで、恐山を参拝する医大生。その言動にはどこか陰がある。

『久遠の絆』もリニューアル？

時代を超えた悲恋を切なくつづるシナリオと、美しく繊細なグラフィックでファンの心を捕らえたAVGの名作『久遠の絆』。今回『みちのく』がリニューアルされたことを考えると、もしかしたら『久遠の絆』も？



◀もし出るとしたら、シナリオが変更されるかも？

特製グッズをプレゼントなのだ!!

『kai』のリリースを記念して(?)、フォグ作品の特製グッズをプレゼントしちゃうぞ。



10名様 ポストカードセット

▲▶どちらも市販はされていない、超レアなグッズだ。



5名様 『久遠の絆』デスクトップアクセサリー

プレゼントの宛先 〒101-8305 （株）メディアワークス DPS「葵は俺のもんだ！」係

※住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい賞品を必ず明記してください。

※プレゼントのしめ切りは10月7日消印まで。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

アトラスとキャリアソフトが放つ超新星RPGの魅力に迫る!!

GROWLANSER
グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate



DPS独占!

数々の斬新なシステムや、うるし原智志氏が描く魅力的なキャラクターに注目が集まる『グローランサー』。今回はこの期待のRPGを手がける3人のスタッフに、DPS独占でインタビューを敢行！　制作秘話や極秘情報の数々をバッチリ聞いてきたぞ。その模様のすべてを、今号&次号の2回にわたってお届けしよう!!

2号連続 制作スタッフ インタビュー PART 1



グローランサー	
11月(予) RPG	▶¥6,800(予) ▶アトラス ▶MC(2ブロック)

超豪華スタッフ3人が集結!

高田慎二郎氏



『ラングリッサー』シリーズを手がけた、キャリアソフトの名プロデューサー。本作でも総合的なプロデューサーとして、スタッフのまとめ役をこなしている。

うるし原智志氏



本作のキャラクターデザインを務める。代表作には『ラングリッサー』シリーズなどがあり、小社刊の「電撃大王」で『悠久黙示録エイドロンシャドー』連載中。

よしもときんじ氏



本作のオープニングアニメを監督。うるし原氏とは高校時代からの親友同士で、数多くの作品でコンビを組んできた。『エイドロンシャドー』では原案を担当。

プロローグ Prologue

RPGを作るという長年の夢が実現! 高田氏

S・RPGで定評あるキャリアソフトが挑む期待のRPG『グローランサー』。まずは本作が生まれるまでの経緯をチェック！

――キャリアソフトと言えば『ラングリッサー』などのS・RPGタイトルのイメージが強いのですが、今回は正統派のRPGですね。

高田慎二郎氏(以下高田)：もともとRPGを作りたいと思っていたんですよ。そこで、S・RPGの制作でつちかったノウハウを使ってRPGを作ることに挑戦したんです。

よしもときんじ氏(以下よしもと)：既存のRPGとはかなり違う作品になってますよ。

――アトラスと共同開発ということですが、感触はどうですか？

高田：我々は、ゲームの根本は"おもしろいかどうか"という1点にあると思ってます。アトラスさんは、そういった姿勢が我々と似ているので、やりやすいですね。また、RPGの経験豊富なアトラスさんに企画段階から相談に乗ってもらえたので、とても助かりました。

うるし原智志氏(以下うるし原)：アトラスさんの助言のおかげで、開発当初に比べて操作感覚やバランスがさらに洗練されましたよね。



▲『ラングリッサー』シリーズでおなじみのメンバーが、『グローランサー』のために再び一堂に会する!!　期待はふくらむばかりだ。



システム System S・RPGのノウハウをすべて投入! 高田氏

本作にはRMC戦闘や休暇パートなど、斬新なシステムが満載。その魅力を開発者自らが大いに語る!!

――まずは、この戦闘システムを考えついたきっかけを教えてください。

高田：戦闘の中で生まれるドラマを見せたいと思ったんです。例えばＳＬＧの場合、人質を取られての戦闘や、一般人を守りながらの戦闘などがありますよね。ああいった演出をＲＰＧの戦闘に取り入れようと思ったのが始まりです。

――戦闘のシチュエーションでお気に入りのものはありますか?

高田：敵が護衛している行軍中の馬車から、重要人物を救う戦闘があるんですが、突撃するタイミングをプレイヤーが決めることができるので、人によって状況が変わるんです。これまでにない形での演出が実現できたので、特に気に入ってます。

うるし原：闘技場で４チームが入り交じって、倒したモンスター数を競う戦闘もあります。こういう一風変わった特殊な戦闘が多いんですよ。

高田：戦闘システム的には、すごく遊びやすくなってます。ＳＬＧの戦闘は難しいという印象が強いですが、それがＲＰＧ感覚で楽しく遊べるところを体験してほしいですね。

――次に、まだまだ謎が多い休暇パートについて教えてください。

よしもと：基本的なノリはギャルゲーだよね(笑)。

高田：(笑)。たしかにある意味、短編のビジュアルノベルですね。毎回、各キャラクターとの会話による、小エピソードが楽しめますから。ただ、プレイヤーが自分でキャラを操作する場面もあったりするんですよ。例えば、ある少女が死体からピアスを取らなければならない状況のとき、主人公を操作して、代わりにピアスを取ってあげると喜ばれるとか。こういった形の、選択肢とは気づきにくい選択もあるのが特徴です。

よしもと：会話の積み重ねや、本編中の行動で、休暇中の展開が大きく変わるのも魅力ですね。

高田：男性キャラと友情を深めることもできますので(笑)、女性ファンも楽しみにしていてください。



▲休暇パートはビジュアルノベル感覚で楽しめるはず。

CHECK! リアルタイムSLG+RPGのコマンドバトル

戦闘は斜め見下ろしの広いフィールドで行われ、各メンバーに指示を出すこと(例：「攻撃」→「モンスターA」)で進んでいく。基本的にはリアルタイムで進むが、各メンバーに指示を出すときは時間が止まる親切設計なので安心しよう。



◀戦闘は、フィールド内で縦横無尽に展開される。

キャラクター Character 新たな画風にもチャレンジ うるし原氏

魅力的な画風で多くのファンの支持を得ているうるし原氏。今回は、どのようなコンセプトでファンを魅了してくれるのだろうか?

――『グローランサー』のキャラクターを描くにあたって意識したことはありましたか?

うるし原：今回は続編ものではない完全な新作なので、かなり画風を変えてみました。特に主人公やティピに関しては、まったく新たな画風に挑戦しています。試行錯誤も多かったですが、新鮮な感じで楽しかったですね。それから、これまでは鎧を着たキャラを描くことが多かったのですが、今回は普段着に近いファッションを心がけました。

高田：主人公の服は鎧よりもジャケットに近いですよね。だから、主人公の防具もジャケット系の設定にするなど、うるし原さんの絵から装備品が生まれたことも多いです。

――今回は特に、ゲーム中のキャラクターグラフィックが大きい点もうれしいところですね。

高田：ゲーム中はうるし原さんが描いたセル画を取り込んで使っていますが、線が繊細なので１ドットずれるだけでもアウトなんですよ。今回は絵を大きく表示しているので、みなさんにも満足してもらえると思います。

うるし原：表情がつけやすくなってうれしいですね。特にティピの表情パターンには気合いを入れたので、期待していてください。

CHECK! イベントグラフィック盛りだくさん!

ゲーム中には、数多くのイベントグラフィックが用意されていることが判明！ストーリー的に重要な場面ではもちろん、さまざまな場面で美麗なグラフィックを楽しめるようになるようだ。かなりの数が用意されるそうなので期待すべし！



◀魅力的なキャラを原画に忠実に再現。

アニメーション Animation あのうるし原キャラが信じられないほど動く! よしもと氏

うるし原アニメといえば、やはりよしもときんじ氏！　本作のオープニングアニメを手がける氏に、その見どころを聞いてみた。

――これまでもうるし原氏の絵を何度もアニメ化されてきたわけですが、今回はいかがでしたか?

よしもと：これまでは鎧を着たキャラが多く、動かすのに苦労していました。今回は軽装が多いから…と思ってましたが、いつもより線が繊細だったので、やはり現場はてんやわんやでした(笑)。

うるし原：今回、30分のテレビアニメ１本分くらいのセル画を使ってるんですよ。

よしもと：うるし原キャラクターはもともと繊細なので、通常はアニメ用にデザインを変えることが多いんですよ。でも今回は、バッチリもとの絵のままで動きます。しかも、２バージョン用意しました。

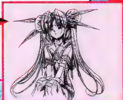
――２バージョンですか!?

よしもと：男女のキャラをそれぞれに分けて作りました。うるし原キャラには、いわゆるおやじファン受けするキャラが多いので(笑)、男性キャラの見せ場を作りたかったんです。今回は特に、ゲームを進めてから見直すと新たな発見ができるような作りにしたので、できれば毎回必ず見てほしいですね。

CHECK! OPアニメは2バージョン存在!

２つのOPアニメは、毎回ランダムでどちらかが流れる予定。ちなみに主題歌のボーカルも男・女バージョンが存在し、ゲームの内容に沿った形で演出されるという凝りようなのだ。

魅せる! 女パート



決める! 男パート



次回予告 インタビューPART2でうるし原ファン感涙の新事実をスクープ!!


PlayStation
お待たせ!
ぼくじょうものがたり
牧場物語
ハーベストムーン
幻のコミック「牧場物語」プレゼント!
牧場物語シリーズ最新&最高作。
大きく生まれ変わって
いよいよプレイステーションに登場!
出会いがある!
結婚もある!
君だけの"ほのぼの生活"が
まるごと楽しめるよ!
急いで予約しよう!!
牧物ライフ満喫のコミック、
まつやまいぐさの「牧場物語」(※)
いまなら予約でもらえるよ!
くわしくは、このポスターのあるお店で!
●キャンペーン期間:9月24日〜11月末
数に限りがありますのでお早めに。
(※)なつかしい連載+描き下ろしの豪華版だよ!
12月16日
発売決定
キャラクターイラスト/まつやまいぐさ
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
PocketStation 対応
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
©1999 Victor Interactive Software Inc. "PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation" "DUAL SHOCK"は同社の商標です。

攻略Station

How to win

ワイルドアームズ 2nd イグニッション

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

フロントミッション サード

装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢

Little Lovers SHE SO GAME



イラスト／伊藤勇太

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

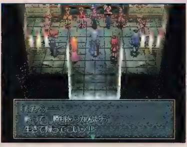
新たに海路が開かれ、冒険の舞台もスケールアップ。ARMSのメンバーも充実し、いよいよ本格始動!!

発売中 RPG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶SCEI ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前号もかなり内容が詰まっていたけれど、今回も詰め込み具合がさらにUP（前号比120%）して、編集さんと2人でもうボロ布状態（笑）。重要度の高い情報を厳選して、高密度かつハイペースで攻略を進めているけど、ちゃんとついてこれるかどうかがちょっと心配。また、もうDISC 1はクリアして、早くDISC 2の情報をという人も、見逃したアイテムやモンスターがないかどうか、一度チェックしてみよう。 （猫mimi）

DISC 1 ラストまでを完全フォロー！



▲ついに、テロ組織オデッサとARMSの戦いに終止符が打たれる!!



◀これを見て「おやっ？」と思った人は、データをセーブしたら一度中断してみよう。

攻略2回目となる今回は、グッズなどの基礎知識やマル得情報、さらに前回に引き続きストーリー攻略を進めていくぞ。特にARMSの新メンバー、ティムとカノンに関しては、マニュアルに載っていないオリジナルパワーのデータも紹介しているのでチェック！もちろん、仕掛けや謎解き（以降、〝トラップ〟と表記）についてもバッチリ押さえてあるぞ。また、陸路と海路が開けて探索フィールドが一気に広がるので、隠しダンジョンやアイテムも探してみよう。

BASIC ～基礎知識～

新グッズやフォースアビリティをはじめ、新キャラのオリジナルパワーまで詳しく解説していこう。

1 キャラ別・グッズ活用術～Part2～

新登場のグッズは、それぞれの特徴と基本的な使い方をマスターしよう。ワイヤーフックは、専用の支柱にフックを撃ち込んで瞬時に移動。フリーズロッドは灯火などの消火、エアリアルバレットはブロックの移動がメインの使い方だ。また、亜精霊ブーカは主にアイテムの回収役として活躍するが、視点を斜めにしてから使うと、移動範囲が少し伸びるぞ。覚えておこう。



◀亜精霊ブーカを使って、遠く離れた場所の宝箱やスイッチなどを調べられる。



◀基本的にはファイアロッドと同じ。また、灯火などの炎を消すこともできる。



▶遠くにあるブロックに衝撃を与えて移動させる。動くブロックを見極めよう。



▶前作でもおなじみ。目標の支柱にフックを打ち込むだけで素早く移動ができる。

2 ティムのオリジナルパワー「ガーディアンロア」とは…？



ティムのオリジナルパワー「ガーディアンロア」は、ミーディアム（ガーディアン）の力を基にした魔法のようなもの。修得方法は、ティムがミーディアムを装備した状態で、ティム自身が敵にとどめを刺すこと。すると1体倒すごとにRESTが1ずつ減っていく。この値がゼロになると、装備中のミーディアムに対応した技を修得するぞ。下で紹介している以外にも隠されたミーディアムがあるので、ティムのパワーアップのためにも探してみよう。



▲▶敵を倒すと、装備しているミーディアムで修得できる技のRESTだけが減っていく。覚えておこう。

ガーディアンロア一覧

装備ミーディアム	属性	技名	REST／FP	効果
グルジエフ	地	ロックボルト	3／12	ガーディアンによる地属性攻撃／単体
グルジエフ	地	グラビトン	15／50	ガーディアンによる地属性攻撃／グループ
シトゥルダーク	水	ウォーターガン	3／12	ガーディアンによる水属性攻撃／単体
シトゥルダーク	水	ディープサマージ	15／50	ガーディアンによる水属性攻撃／グループ
ムア・ガルド	火	レッドビュート	3／12	ガーディアンによる火属性攻撃／単体
ムア・ガルド	火	ナパームフレア	15／50	ガーディアンによる火属性攻撃／グループ
オードリューク	生命	ファーストエイド	5／24	ガーディアンによるＨＰ回復／全体
オードリューク	生命	ターンアンデッド	15／4	アンデッドを光に還し塵と化す／単体
ギィ・ラムトス	死	アルカナ13	30／20	生命体の活動を停止／単体
ギィ・ラムトス	死	タナストボーダー	50／12	戦闘不能化攻撃からの防護／全体

※表中の「FP」は、技を使うために必要なFPのこと。

3 カノンのオリジナルパワー「シルエットアーム」とは…？

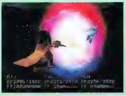
カノンのオリジナルパワー「シルエットアーム」は、合計8種類存在する。初期状態で修得している3種類の技を戦闘中に使うと、一定確率（LUCKがBestなら確率は2倍）で新たな技をひらめく。下記の表では、新技のひらめきのきっかけとなる技を「対応No.」で示してあるぞ。



◀LUCKをBestに保って、技を連発！ 運がよければ新技をひらめいてくれるぞ。

シルエットアーム一覧

No.	技名	FP	効果	対応No.
①	レフトアームエッジ	20	内蔵式ブレードによる攻撃	―
②	パイクスラスター	40	槍に見たてたハイアングルキック	―
③	メテオドライブ	45	内蔵式ブレードによる真っ向両断	―
④	スパイラルエッジ	70	エネルギーの弧を描く二段蹴り	①
⑤	ワイヤーナックル	50	拳のギミックを飛ばして攻撃	①②
⑥	ドリルプレッシャー	75	キセノンの渦を手刀にまとって貫く	②③
⑦	ファランクス	90	衝撃波を集中して叩きつける	③
⑧	ビートイングラム	99	義体のリミッターを外して暴走	⑦※1

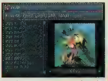


▲高レベルのシルエットアームは、まさに一撃必殺の秘奥義だ。

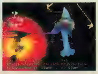
Checkpoint!

「はいよるこんとん」再び…

前作をやり込んだ人にはおなじみだが、ボスキャラをもしのぐ強さを誇るザコ「はいよるこんとん」が『アームズ2』にも登場！ 出現方法は、「枯れた遺跡」内で遭遇するガギソンに、ティムのフォースアビリティ「パワーディバイド」をかけると登場する。ちなみに、バラムというモンスターでも同じことができる。



▲ガギソンにパワーディバイドをかけると、「はいよるこんとん」が出てくる。

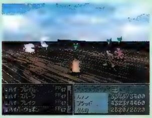


◀残念ながら、DISC1では会えない（※2）。

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

※1）ビートイングラムは①～⑥までのすべての技を修得していないとひらめかない。※2）ティムのフォースアビリティ「パワーディバイド」はDISC2で修得することになるため。

4 新たなフォースアビリティをチェック



今回新たに登場するのは、ダブルアーム、ガトリングLV1、ガトリングLV2、エクステンション、フォースシフト、コンバインの6種類。どれも強力なフォースアビリティだ。特にボス戦では、ティムのフォースシフトでアシュレーのFPゲージを上げて、アクセスで一気に片を付けるという手が効果的だ。試してみよう。

▲リルカのエクステンションを使えば、魔法の効果範囲がグッと広がる。



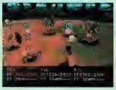
▶ガーディアン召喚の瞬間。派手な演出に見合うだけの効果は十分にある。

ガーディアン召喚!!

バスカーの試練以降、カノン以外の4人はガーディアンを具現化するコンバインを修得。ただし、ティム(プーカ)が前衛にいないと使えないので要注意!

5 ステータス異常を防ぐには…

下記の表にまとめたステータス異常に、メンバー全員がなってしまうと致命的な結果を招くことも…。特に今回の攻略範囲に登場するモンスターの中には、複数のステータス異常を与える攻撃を持っているモノもいるので要注意。対策としては、ステータス異常を防ぐパーソナルスキルを1レベルずつでかまわないので全員に付けておこう(できれば3レベル)。ちなみに3人が石化状態になるとゲームオーバーとなるため、メンバーの入れ替えなどで対応しよう。



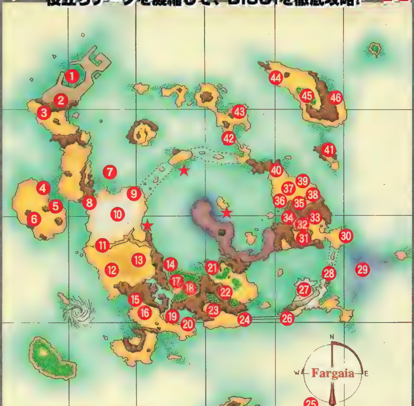
▲モンスターの中には、さまざまなステータス異常をもたらす厄介なヤツも登場する。

[毒・猛毒] 行動するたびにHPが減少。	[病気] HPを回復できなくなる。	[忘却] 経験値が入らなくなる。
[能力封印] オリジナルパワーが使えない。	[ダウンハーテッド] FP上昇が1ずつに。	[混乱] キャラクターが操作不能になる。
[ナイトメア・スリープ] 睡眠状態になる。	[パラライズ] マヒにより行動不能になる。	[石化] 石化により行動不能になる。

ストーリー攻略

役立ちデータを凝縮して、DISC1を徹底攻略!

ヴァレリアシャトーとホバークラフトを入手することによって空路と海路が開け、冒険の舞台はファルガイア全土へと広がる。MAPではストーリーに関わる町やダンジョンなどを丸付き番号で示しているが、情報を得ないと(ストーリーを進めないと)出現しない場所が多いので注意しよう。



ファルガイア全図

町&ダンジョン一覧

1. ギルドグラード
2. ウラルトゥステーション
3. セクト・カイーナ
4. 閉ざされた坑道
5. ライブリフレクター(遺跡鉱山)
6. ホルスト
7. 離島の出張所
8. ウラルトゥステーション
9. スレイハイム
10. アークハイム
11. クアトリー
12. 百眼の柩
13. アルケミックプラント
14. バスカー
15. ライブリフレクター(聖森の塚)
16. シルヴァラント城
17. 秘されし試練場
18. セクト・アンテノーラ
19. ゴルゴダ刑場
20. ハルメッツ
21. セボック村
22. グリーンヘル
23. グリーンヘル
24. ゲートブリッジ
25. ヘイムダル・ガッツォー
26. ゲートブリッジ
27. シエルジェ自治領
28. ポンポコ山
29. セクト・トロメア
30. ポンポコ山
31. テレパスタワー
32. タムツェン
33. あやし屋本舗
34. アンダートラフィックス
35. アンダートラフィックス
36. ライブリフレクター(緑ヶ森)
37. ヴァレリアシャトー
38. 枯れた遺跡
39. タウンメリア
40. 剣の大聖堂
41. イルズベイル監獄島
42. ライブリフレクター(火山龍脈)
43. レイライン観測施設
44. ライブリフレクター(サーペントロード)
45. パレスヴィレッジ
46. セクト・ジュデッカ

バスカー周辺データ

ティムがガーディアンの試練を受けることを決意し、ともに戦うようになってから出現モンスターが以下の2体に変化する。このようにストーリーの進行によって出現モンスターが変化することがあるので覚えておこう。ここでの2体はレベルも低いのでそれほど問題はないが、タバンガがまれに使ってくる「たおれるぞ~」という自爆技には注意しよう。



No.010

アウルベア

LV 16/HP 210

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落:カッパのなんこう
盗:ヒールベリー



No.187

タバンガ

LV:16/HP:230

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	ー	ー	ー

落:ポーションベリー
盗:ポーションベリー

モンスターデータの見方



NO.052

❶ウォーターリーパー

LV❷15/HP❸230

❹

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落:❺ールベリー
盗:❻ールベリー

各データは❶~❹の順に名前、レベル、最大HP、属性(※3)を。❺は倒すことで、❻は盗むことで入手できるアイテム。❼の★印は経験値が多い敵(※4)、❽は怪獣カード番号を表す。

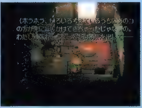
★カードをコンプリートするには…

攻略記事内のモンスターデータは、初登場となる場所にのみ掲載してある。つまり、掲載された場所で1体ずつでも倒しておけば、怪獣アルバムのコンプリートも夢ではないのだ。特に厄介なモンスターへの対策は、攻略記事内で触れていくのでチェックしよう。

※3)モンスターごとに弱点もしくは耐性となる属性がある。ダメージに対する影響は次の通り。「弱」=ダメージ2倍。「半」=ダメージ半減。「無」=ダメージ無効。「吸」=ダメージ吸収。「ー」=変化なしという5種類。※4)持っているならラッキーカードを使おう。

ティムの故郷に隠された「柱」のヒミツとは……
1.バスカー

ここでは、ティムがコレットの代わりに危険な試練を受ける。以降、バルキサスを落とすまでは町に立ち寄れなくなってしまう。試練場に向かう前には必ず、町で装備&PS(パーソナルスキル)を整えて、フレイムの魔法(ボス対策)を作っておこう。

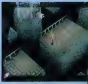


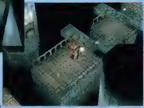
▶ティムの単独行動になったら、村の東にある民家の机を調べよう。これで村娘コレットとのイベントが始まるぞ。

[入手アイテム](※5)
●ハードギア　●本×2

ついにガーディアン召喚能力、コンバインが手に入る!!
2.秘されし試練場

ダンジョン内のトラップは、スイッチに反応して道が開き、一定時間が過ぎると仕掛けがリセットされるというモノ。ここではプーカを使ってスイッチを押したら、ダッシュで走り抜けること。また、ダッシュ中に◎ボタンを押してメニューを開けば、ダッシュをキャンセルでき、転落を防げる。





▶▲プーカがスイッチを押したらダッシュ！　ただし、気をつけないと勢い余って通路から転落してしまう(※3)。

[入手アイテム]
●ミニキャロット
●ミニキャロット
●ハートリーフ
●クレストグラフ
●クレストグラフ
●クレストグラフ

BOSS [illegible]



No.334
LV:19/HP:5000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	弱	ー	ー	半	ー	ー

蝕み草エキス(毒)やうたたね草エキス(眠り)、えれえれ草エキス(混乱)などのステータス異常攻撃に備えよう。

BOSS [illegible]



No.120
LV:19/HP:3000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱

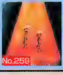
影分身や回復など多彩な技を見せるが、攻撃系のガーディアンによるコンバイン(ガーディアン召喚)で一撃KO。



No.171
スクワーム
LV:16/HP:190

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	ー	ー	弱	ー	弱	ー	ー

落:リヴァイブフルーツ
盗:ヒールベリー



No.259
フェアリーライト
LV:16/HP:170

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	吸	弱

落:ポーションベリー
盗:ポーションベリー



No.324
ラフレシア
LV:16/HP:950

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	ー	ー	ー

落:アンチドーテ
盗:やすらぎのかざぐるま

オデッサ急襲!　覚醒したティムを守り抜け!!
3.ヴァレリアシャトー

バスカーの秘されし試練場をクリアすると、オートイベントによってヴァレリアシャトー内のボス戦まで一気に進んでしまう。アンテノーラ戦ではメインの3人、ジュデッカ戦ではティムのみ、最後は4人による総力戦となるぞ。

BOSS [illegible]



No.033
LV:20/HP:6000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

まだこの段階ではそれほど強敵ではないが、「刹」による能力封印を喰らった場合は早めに回復しておこう。

BOSS [illegible]

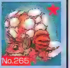


No.164
LV:20/HP:3600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

攻撃2回、回復1回の割り合いで戦おう。FPゲージがたまったら、コンバインを使って早めにけりをつけるよう。

BOSS [illegible]



No.265
LV:20/HP:6000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	弱	ー	ー

ここは事前に作っておいたフレイムの魔法のみでも楽勝！　ちなみに、各部位は本体と同じ属性となっている。

敵空中要塞にARMS潜入、派手に暴れて叩き落とせ!
4.バルキサス



▲隔壁を下げて通路を通過したら、プーカを使って元の高さに戻そう。これでOKだ。

バルキサス内部では、正面と左右の3カ所にある端末を操作して、バルキサスの機能を停止させなければならない。基本的な手順は同じで、まずは通路を塞ぐバリアを解除。その後トラップをクリアして端末から停止コードを確認。そして、奥にある端末に停止コードを入力すればいい。各トラップの解法は簡単で、クレーン操作によって通路を作ったり、ブロックの重量で床を落とすというモノだ。ブロックを動かすトラップは、下の写真を参考にすること。なお、ザコのオデッサへいはここで倒し忘れると二度と会えないため、アルバムコンプリートを目指す人は注意しよう。

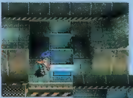
BOSS [illegible]



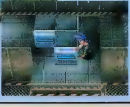
No.21[illegible]
LV:21/HP:7500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

トロメアとの戦いは2回目となるが、戦い方は変わらない。全体攻撃に注意して、地道にダメージを与えよう。



◀このトラップは、まずブロックを引っ張って中央に並べたら、一度段差から降りてブロックの東側に降りる。



▶あとはブロックを図の位置に動かして、足場にしてやればいい。失敗したら部屋から出てやり直そう。



No.066
オデッサへい
LV:17/HP:210

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落:ポーションベリー
盗:ポーションベリー

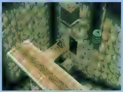
ホバークラフトを使ってデータタブレットを探せ!
5.内海探索

内海では、3つのデータタブレットを探し出す。内海で遭遇する敵のデータは、P.84の「出現モンスター一覧」を、タブレットの位置はP.77のMAPを参照のこと(※7)。

データタブレット解析のためシエルジェに通じる抜け道へ
6.ポンポコ山

入口付近で入手したフリーズロッドを使って、台座の炎をすべて消すと道が開ける。ここでは、モケイブトーラスの「渾身の一撃」に注意しよう。

1つ目は、3つの台座の炎をフリーズロッドで消せばOK。2つ目は、下の木箱を出口の真下まで動かしてからスイッチを反応させる。すると落下した木箱が重なって足場ができる。3つ目は、2つの木箱とスイッチの組み合わせ。これも足場を作るように木箱を動かそう。



▲ブロック+スイッチのように、トラップもしだいに複雑になる。



▲初登場のフリーズロッド。魔力をぶつけてスイッチを作動させるというのが主な使い方となる。

[入手アイテム]
●ヒールベリー
●マイグラントハット
●デュプリケイター
●テッドオアアライブ
●フリーズロッド



No.115
ケイブトーラス
LV:18/HP:220

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

落:ポーションベリー
盗:ヒールベリー



No.237
バキューモン
LV:18/HP:220

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱

落:リヴァイブフルーツ
盗:リヴァイブフルーツ

シエルジェ周辺データ

この雪原では右記の3体のモンスターが出現する。いずれも攻撃力が低く、特にレアアイテムも持っていないので、アルバムコンプリートのために1体ずつ倒したら先に進んでもOKだ。

■サーチ入手可能アイテム　●まりょくアップル



No.050
ウェンディゴ
LV:21/HP:240

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	吸	弱	無

落:なし
盗:ヒールベリー



No.293
ホワイトフィアー
LV:17/HP:250

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	弱	ー	ー	無	ー	ー

落:ポーションベリー
盗:ヒールベリー



No.274
フルーレティ
LV:20/HP:220

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	弱	ー	ー	吸	ー	ー

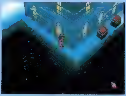
落:チャクラム
盗:ヒールベリー

※5)重要なアイテムは赤い文字で表記してある。また、本は基本的に読むことができるだけで入手はできない。※6)秘されし試練場からバルキサス墜落まで一連のイベントを終えたら、ゴルゴダの刑場に向かおう。ここでは、プーカを使うことで1ギミルコイン、やぎのぬいぐるみ、ポーションベリーが手に入る。※7)3つのデータタブレットの位置は、P.77のMAP中に★印で示してある。

リルカはなんと家出娘!? 今明かされる彼女のヒミツ……!

7.シエルジェ自治領

町にはリルカが通っていた学院がある。裏手には2つの宝箱が隠されているので、忘れずに回収すること。学院内には11冊もの本があって、『アームズ2』の世界観がよくわかるぞ。左奥の教室にいる先生と会話すれば、オートイベントが発生。また、ここではリルカの姉に関する悲報を聞くことになる。



▶一見すると行き止まりのようだが、学院の裏にはこんな通路が!! 見逃しやすいので注意しよう。

[入手アイテム]
●セレナーデ　●マジックフェザー　●本×11

お笑いキャラリベンジ! 今度の奴らはひと味違うかも!?

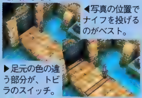
8.ゲートブリッジ

奪われたデータタブレットを探し、怪しい人物の足取りを追うと、そこにはあのお笑いコンビが……。2人は問題ないが、すぐあとに登場する「かいぞうタラスク」はかなり強敵なので要注意！　無事に彼らを倒すと時間制限イベントが始まる。戦闘時は時間カウントが止まるので、心おきなく戦おう。



▲丸い物体に触れると戦闘発生！　どんなモンスターかは戦うまでわからない。

ゲートのトラップは、床の仕掛けで開閉するトビラだ。1つ目のトビラはスイッチを入れてから仕掛けを避けるように歩く。2つ目は仕掛けを越えてから、スイッチを入れよう。



◀写真の位置でナイフを投げるのがベスト。

▶足元の色の違う部分が、トビラのスイッチ。

BOSS　トカ&ゲー



No.207 トカ / No.117 ゲー

LV:23／HP:3500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

LV:23／HP:4000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

例によって、華麗な自滅技を見せてくれる。

BOSS　かいぞうタラスク



No.078

LV:23／HP:5000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

特殊攻撃はすべてダメージ大。これといった弱点もないので、防御&回復を優先して長期戦で挑もう。



No.225 **ニンジャハウンド**

LV:19／HP:210

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー



No.109 **クレイパペット**

LV:20／HP:220

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	弱	無	ー	ー	ー	ー	ー

落：ラッキーカード
盗：ヒールベリー



No.008 **アイアンメイデン**

LV:21／HP:250

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー

落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー

グリーンヘル周辺データ

■サーチ入手可能アイテム　●まりょくアップル

ブラッド編の舞台にもなったフィールドだが、敵は一変している。特に、メルコムの「ギャラクレイジー」という特殊攻撃は、運が悪いと即死するほど強烈だ。念のため、HPの低いリルカは前衛から外して、アームの集中攻撃で一気に片づけよう。



No.003 **アーチンバグ**

LV:18／HP:230

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：なし
盗：リヴァイブフルーツ



No.314 **メルコム**

LV:23／HP:230

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：なし
盗：ラッキーカード

かつての逃亡劇がブラッドの脳裏をかすめる……

9.グリーンヘル

マップは以前と変わらず、宝箱はすでに回収済み。ただし今回は、「人体実験」(あらゆる異常ステータスを与える)という攻撃をしかけてくるトリフィドが出現するので注意しよう。リフトは以前と同様に、キックブーツで蹴ればOK。



No.174 **ストラス**

LV:20／HP:230

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	半	半

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー



No.212 **トリフィド**

LV:21／HP:230

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	ー	ー	ー

落：なし
盗：ヒールベリー

セボック村周辺データ

グリーンヘルを抜けたら、懐かしのセボック村まであと少し。しかし、ここにもトリフィドが登場する。さらに、ブルスネイルも毒攻撃を仕掛けてくるので、早めに村に入ろう。



No.276 **ブルスネイル**

LV:21／HP:1200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：アンチドーテ
盗：リヴァイブフルーツ

Checkpoint!

「離島の出張所」

リルカを操作してテレポートオーブを使うと、ミスが発生してこの島に飛ばされることがある（※8）。島では研究者から「ハイクレスト」を預かるので、シエルジェの学院にいるカラヤン先生に渡すこと。さらに島の研究者と会話してからカラヤン先生に会うと、マジックギルドでレベル2魔法を作れるようになるぞ。



▲リルカの得意技、テレポートミスによる迷子が炸裂!?。



◀島の研究者のおかげでレベル2魔法を作れるようになる

[入手アイテム]
●かざみどり　●本×1

クアトリー周辺データ

■サーチ入手可能アイテム
●はんのうアップル　●ラッキーカード
●バレットチャージ　●デュプリケイター

この砂漠地帯にたどり着くには、内海を通ってリキキス川（入り江の浅瀬でサーチすると標識が発見できる）を上り、内陸の浅瀬から上陸しなければならない。



No.036 **アントライオン**

LV:20／HP:240

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	弱	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：ミニキャロット
盗：ヒールベリー



No.149 **サンドシザース**

LV:21／HP:240

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	弱	ー	半	ー	ー	ー	ー

落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー



No.195 **ツインテール**

LV:20／HP:240

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：チャクラム
盗：ヒールベリー

テレポートオーブ入手で移動が一気に楽になる!

10.セボック村

セボック村では、ブラッド編で登場した少女と犬、そして死んだと思われていた戦友との再会が待っている。ここで犬を調べると、名前入力イベント(名前を間違ってもデメリットはない)が発生して、いくつかのレアアイテムが手に入る。ようやくデータタブレットを回収するものの、すでに破壊されている。ここからはオデッサの痕跡を追って、クアトリーを目指す。



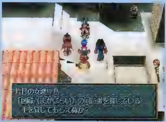
▲少女と再会したあと、犬の名前を入力するイベントが発生する。ちなみに、入力を間違ってもデメリットはない。

[入手アイテム]
●バルスクラスター　●テレポートオーブ
●クレストグラフ　●データタブレット×3

凶祓(まがばらい)の協力を依頼してきたカノンの目的とは……?

11.クアトリー

▼いずれARMSの一員となるが、出会いはあまり穏やかではない。



オデッサを追ってクアトリーに来たアシュレーたち。町の北にある出口まで来ると、カノンの登場イベントが発生する。彼女はいきなりアシュレーたちに凶祓に同行してほしいと依頼してくる。自己紹介もなしにアシュレーの名を口にした彼女に不信感が強まるなか、アシュレーはブラッドが何者かと接触をはかっているのを目撃してしまう……。翌日、一行はカノンとの待ち合わせ場所であるスレイハイム城を目指し、町の北から塩の大地を抜けて北東を目指すことになる。

[入手アイテム]　●本×2

※8）かなり高確率で発生する。また、テレポートジェムでもミスは起こるが、テーレポートオーブ入手後でなければダメ。

スレイハイム周辺データ

ここではアンデッド系のモンスターが3体登場するので、ひかりのリングを装備しておけば苦労することはないはず。また、マキャーブルは即死系攻撃を持っているので最初に倒すように。

■サーチ入手可能アイテム　●たいりょくアップル　●アンブロシア



ネクロザウルス
LV:21／HP:300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	弱	半

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー



マキャーブル
LV:21／HP:250

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	弱	半

落：チャクラム
盗：ヒールベリー



レムナント
LV:20／HP:250

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	弱	半

落：なし
盗：ヒールベリー

スレイハイム解放戦争の舞台で
英雄の記憶がよみがえる……

12.スレイハイム城

カノンの依頼に応じてやってきたスレイハイム城。まずは城内のトラップをチェック！　巨大な振り子はキックすれば、反動で対岸に吹っ飛ばされて渡ることができる。行き止まりの書庫では、本棚をキックして「スケベぼんデラックス」を入手。これを大きな本棚の隙間に入れると隠し通路が開くぞ。通路を塞ぐ岩盤はボムで爆破。高所にあるスイッチは、東側の列柱をキックして、ドミノ倒しの要領でスイッチを入れる。こうしてすべてのトビラを開いてから城を出ようとすると、カノンが登場してボス戦へ。

BOSS

カノン
LV:26／HP:5500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−



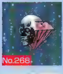
カノンは攻撃力が高く、特に弱点もない。ここは、リルカとティムの回復魔法などで回復&防御を固めよう。



ナハトガイスト
LV.21／HP:260

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	弱	吸

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー



ブラッドルビー
LV:21／HP:150

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	無	無	無	無	無	弱	吸

落：ラッキーカード
盗：ヒールベリー



ヘルタースケルター
LV:21／HP.250

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	弱	吸

落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー



▶城内にはいくつもの隠しスイッチが!!



▲東側の柱を倒せば、右上のスイッチが作動する。

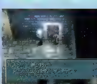
[入手アイテム]
- ●ブラスバンド
- ●ローンウルフ
- ●デュプリケイター
- ●シークレットサイン
- ●エルヴンブーツ
- ●スケベぼんデラックス
- ●本×4

オデッサの生命線発見!!
ARMSの潜入工作Part2

13.アルケミックプラント

[入手アイテム]
- ●ボイスレコーダー
- ●超重要・極秘の暗号表（メモ）

プラントの中ほどまで進むと、機械操作をするためにブラッドがメンバーから外れてしまう。さらに奥に進んで迷路状の通路を抜けると、ガードロボットが立ち塞がる。これは、リルカのファイアロッドとフリーズロッドで破壊して進むこと（1回ずつ使用。順番は問わず）。プラントの最深部では、オデッサ兵たちの通信を傍受しつつトラップを解くことになる。ただし、敵の通信は操作キャラをアシュレーに変更しないと傍受できないので注意！



◀部屋の前でつうしんコマンドを使うと……!?



▶謎の暗号表は、右からタテに読んで見ると……。

アンテノーラの声を利用!?

最深部では、オデッサ兵のいる部屋の前で「つうしん」コマンドを選択して会話を傍受。この情報を基に「超重要・極秘の暗号表」から暗号を割り出せば、部屋に保管されているボイスレコーダーをできる。あとは、アンテノーラと兵の会話から彼女の声を録音して、声紋ロックを解除すればOKだ。

BOSS

アン[illegible]
LV:27／HP:7000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−



ブラッドが抜けたぶんは確実に戦力ダウンしている。ここは数ターン耐えて、アシュレーのアクセスで対処しよう。



シャンゼン
LV:22／HP:260

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	吸	弱

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー



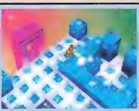
ブラッカウ
LV:22／HP:260

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	弱	吸

落：ブーメラン
盗：ヒールベリー

護衛任務失敗!?　ギルドグラード王子を乗せた列車をオデッサが急襲！

14.エミュレーターゾーン



▶ロッドと同じ要領で、離れた標的目がけて撃とう。

BOSS

カイーナ
LV:28／HP:7200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−



ステータス異常をもたらす全体攻撃には要注意。アイテム&魔法でこまめに回復すること。

BOSS

カノン
LV:28／HP:8000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−



パイクスラスターの一撃がかなり痛い。リルカとティムは回復に徹して、アシュレーのアクセスで対抗しよう。

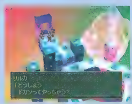


オデッサへい2
LV:23／HP:300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−

落：アンチドーテ
盗：ポーションベリー

王子を護衛していたアシュレーたちは、列車ごと謎の空間に捕らわれてしまう。列車を降りてエミュレーターゾーンに入ったら、まずはブロックをスイッチの上に乗せてゲートを開くこと。ゲート入口から東→南→東→北→南という順番で進めば、エアリアルバレットが置かれた部屋にたどり着けるぞ。アイテム回収後に部屋を出るとカイーナ戦が発生。戦闘終了後は、空間を元に戻すために3方向からジェネレイターを破壊しなければならない。ジェネレイターを完全に破壊するとカノンとの戦闘が発生するぞ。ゾーン内にはオデッサへい2しか登場しないが、オデッサへい同様、ここにしか出現しないため必ず倒しておくこと。

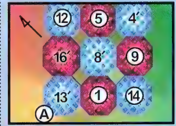


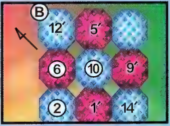
▲ここまで来るのは思った以上に大変。右を参照しよう。

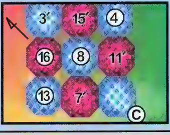
[入手アイテム]
- ●エアリアルバレット
- ●ラッキーピニオン（※9）

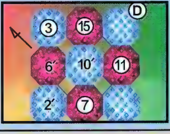
ジェネレイターを破壊するには……!?

カイーナ戦が終わったら、東のゲートをくぐって北にあるワープゾーンに入る。ワープ後、ブロックを飛び降りて東側にあるゲートをくぐれば、写真左下のトビラAに出る。写真で示した4つの部屋は、それぞれ9つの巨大な八角柱とワープゾーンで構成されている（※10）。B～Dのトビラはジェネレイターの各側面に通じているので、エアリアルバレットを当てよう。トビラAからの最短クリアルートは、5→トビラB→10→トビラD→7→トビラCという順番で進めばいい。ただし、4つの部屋は迷いやすいため、常に視点を固定（下の写真に合わせて北東を上に）しておこう。









※9）ラッキーピニオンを入手するには、まずエミュレーターゾーンをクリアしなければならない。無事にクリアするとホームに到着する。このホームの突き当たりに目的の宝箱があって、ブーカを使えば入手できるぞ。※10）写真で示した4つのMAPは、左上を北として配置してある。図中の○で囲った数字はワープゾーンを、また、ワープ先はそれぞれに対応した「'」つきの数字を記入してある。

ギルドグラード周辺データ

■サーチ入手可能アイテム
●ラッキーカード ●バレットチャージ

このエリアでは、すべての属性攻撃を半減させるという厄介なモンスター・デスパイが登場する。しかも、こいつは強力な全体攻撃も仕掛けてくる。ボス戦後などの消耗した状態では、なるべく戦いを避けよう。



ウラエヌス LV.25／HP.1000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ミニキャロット
盗：ポーションベリー



デスパイ LV.25／HP.300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	半	半

落：ブーメラン
盗：ヒールベリー



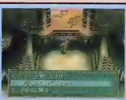
ツァバト LV.23／HP.300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱

落：げんきドングリ
盗：ヒールベリー

ギルドグラードの技術力でホバーが外洋航行可能に!!

15.ギルドグラード



▲広場で視点変更するとこんなモノが見つかるぞ。

この町はかなり入り組んでいるので、アイテムや情報の取り逃しに注意！ ちなみにホバー改造後に、ヴァレリアシャトーでマリアベルに話しかけると、ちょっとイイコトがあるぞ。

［入手アイテム］
●クレストカプセル
●クレストグラフ
●クレストクラフ
●クレストグラフ
●クレストクラフ
●本×2

坑道周辺データ

ホルスト周辺でもこのモンスターたちが出現するぞ。

■サーチ入手可能アイテム
●デュプリケイター



リックゴブ LV:27／HP.320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー



リンドブルム LV:25／HP.1600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

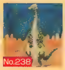
落：なし
盗：ポーションベリー



アースフィギィア LV:25／HP.320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	弱	無	ー	ー	ー	ー	ー

落：きょうぞう
盗：ヒールベリー



バジリスク LV.26／HP.350

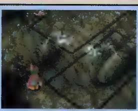
地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ストーンクレンザー
盗：ストーンクレンザー

ホルストのエネルギー鉱石がオデッサの標的に……？

16.閉ざされた坑道

▶水道管のバルブを閉めるタイミングは、早すぎても遅すぎてもいけないぞ。



オデッサ絡みの情報と聞いて駆けつけたものの、それらしき痕跡はゼロ。どうやら誤報だったようだが……。坑道内のトラップは、今までと比べると難易度は低めだ。まず、入口付近のコウモリが飛び交う坑道は、タイミングを見計らって進めばいい。亀裂から水が吹き出ている水道管と導火線の組み合わせは、導火線を走る火花を消さないように先回りして、水道管のバルブを閉めること。これらのトラップをクリアし進むと、カノンが最後の戦いを挑んでくるぞ。

BOSS

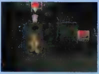
カノン LV:31／HP.9000

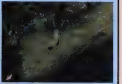
地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー



カノンとの戦いも３回目となるが、相手の攻撃方法に変化はない。ただし、こまめな回復は欠かさないように！

▼この宝箱はトラップ付き。プーカを使えばノーダメージで開けられるぞ。





▲通路のコウモリは、近寄ると飛びかかってくる。



マンティコア LV:24／HP:340

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：アンチドーテ
盗：ヒールベリー



キャプター LV:24／HP:340

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	ー	半	ー	ー

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー

［入手アイテム］
●ブルーリボン
●クレストグラフ
●ショックスライダー

カノンを操作してジュデッカを叩きのめせ！

17.ホルスト

重傷を負ったカノンとともに脱出したアシュレーたちはホルストへ。ここではカノンを操作してジュデッカと一騎打ちをすることになる。ただし、途中経過はすべてオートイベントになっているため、パーソナルスキル修得や装備の購入などはできない。このイベント後、カノンはARMSの一員として活躍することになる。

BOSS

ジュデッカ LV:32／HP:5000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー



相手の攻撃方法に変化はない。とりあえずゲージをレベル２までためて、メテオドライブを連発すると効果的だ。

3度登場の漫才コンビが放つ対ARMSの秘密兵器とは？

18.百眼の柩

［入手アイテム］
●ポーションベリー
●ポーションベリー
●ディアリーアンブレラ
●クレストワンド
●ディ・バイソン
●シールドジャケット
●デュプリケイター
●ワイヤーフック

ここでは、入口付近で入手するグッズ・ワイヤーフックの使い方がポイントとなる。フックの先端を固定する支柱は至る所にあるが、中には視点を斜めにしないと見えないモノもあるので注意。なお、ダンジョン中ほどにある支柱に囲まれたスイッチは、隙間からスローナイフで狙おう。



グレムリン LV.25／HP.360

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	弱	弱	弱	吸	弱	弱	弱

落：バレットチャージ
盗：ヒールベリー



ムシュフシュ LV:25／HP:400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	[illegible]

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー



バックベアード LV:26／HP:1480

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ポーションベリー

BOSS

トカゲー

LV:32／HP:4500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー



LV:32／HP:5000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

相変わらずの自爆コンビだが、攻撃力は高いぞ。

BOSS

アームズキラー LV:32／HP:8000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	無	弱



一瞬ドキッとさせられる名前だが、攻撃力は至って普通。魔法&直接攻撃で弱点属性をつけばアッという間だ。

英雄の帰還！ブラッドがARMSに復帰

19.アルケミックプラント

回想シーンの中で、にせ者と戦う。ロックオンプラスとアームを使って、確実にダメージを与えよう。



ドッペルゲンガー LV.31／HP:460

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー

廃墟の地下を抜けてセクト・ジュデッカを目指せ！

20.アークハイム

［入手アイテム］
●ミニキャロット
●ポーションベリー
●シルバーサークレット
●ポーションベリー
●ギィ・ラムトス(ミーディアム)
●ルートコンダクター
●ルートコンダクター
●本×2
●ミサンガ（※11）
●ホーリーグレイル（※11）



リ・アニメイター LV:28／HP.450

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	半

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー



ダストマン LV:28 HP:380

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー

落：げんきドングリ
盗：ヒールベリー



イービルデッド LV:27／HP.350

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	無

落：リヴァイブフルーツ
盗：リヴァイブフルーツ

廃墟には、広大な地下部分が隠されている。まずはすべての家屋を調べて、ルートコンダクターを入手。これを「ちいさなくぼみ」にはめ込むと、エレベーターが起動するぞ。また、屋内にある壁を爆破すると、屋根の上に出られる。ここでワイヤーフックを使えば、今まで入れなかった場所にも入れるようになるのだ。



▲よく見ると、壁の色が一部変色している。ボムでここを壊せば中に入れる。

BOSS

ジャ[illegible] LV:33／HP.9200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	弱	吸



このボスは必ず各部位から攻撃すること。いきなり本体を攻撃すると、強力なHP吸収攻撃を喰らってしまうぞ。

※11）この２つのアイテムは、アークハイムの地下にあるライブリフレクターと、ワープ先であるセクト・ジュデッカ付近のライブリフレクターに隠されている。どちらも入手するにはデュプリケイターが必要となる。

己の快楽のために殺戮を繰り返すジュデッカを叩きのめせ！
21.セクト・ジュデッカ



BOSS [illegible]



No.299

LV:36／HP:9500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	弱	吸	弱	ー	弱	ー	ー

このボスは高確率で魔法を反射するため、攻撃魔法は厳禁。アシュレーとカノンの直接攻撃をメインに戦うこと。

BOSS [illegible]



No.16

LV:36／HP:18000

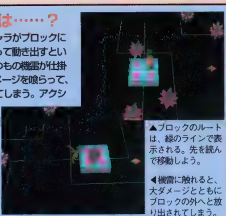
地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

全体攻撃のサイドワインダーに備えて、ティムを回復役にしておくと楽に戦えるだろう。

ここからは、空中要塞ヘイムダル・ガッツォーにエネルギーを供給する「柱」の破壊作戦が始まる。また、作戦開始後に「離島の出張所」に行くと、リルカの魔法を強化するフォースアビリティ「エクステンション」が手に入るぞ。柱は一度入ったらクリアするまで出られないので、早めに修得しておこう。ちなみに、セクト・ジュデッカ内部には貴重なアイテムを落とすモンスターが多数出現するため、この機会に資金稼ぎをしておくのもいいだろう。ただし、石化や即死攻撃を使ってくるので無理は禁物。

トラップの解法は……？

「動く床」のトラップは、キャラがブロックに乗ると、一定のコースに従って動き出すというモノ。コース上にはいくつもの機雷が仕掛けられ、機雷に触れるとダメージを喰らって、奈落の底へと突き落とされてしまう。アクション性が強いので確実な攻略法はないが、キャラの立ち位置を常に進行方向寄りに微調整しよう。運がよければ、機雷の爆風を喰らってもブロックの端ギリギリで踏みとどまれることもある。



▲ブロックのルートは、緑のラインで表示される。先を読んで移動しよう。

◀機雷に触れると、大ダメージとともにブロックの外へと放り出されてしまう。



No.064

オキュペテ

LV:29／HP:900

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	半	ー	ー	ー	ー

落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー



No.098

ギルタブリル

LV:30／HP:900

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：せんそうアルニム
盗：ポーションベリー



No.083

カトブレパス

LV:30／HP:600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱

落：ストーンクレンザー
盗：やすらぎのかざぐるま



No.108

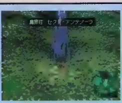
グリムロック

LV:29／HP:410

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：リヴァイブフルーツ
盗：リヴァイブフルーツ

敵であり恋人でもある男を残し、オデッサの紅一点が散る……
22.セクト・アンテノーラ



▶アンテノーラのサーチポイントはココ！

BOSS [illegible]



No.271

LV:36／HP:9500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	吸	弱

このボスは、ほとんどの攻撃が広範囲&大ダメージとなっている。弱点属性を狙って早めに片づけよう。

BOSS [illegible]



No.035

LV:36／HP:16000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

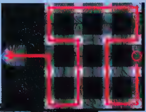
大ダメージに加えてステータス異常を引き起こす「刹」に備えて、ステータス防御系のギアを装備しておこう。

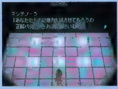
セクト・アンテノーラをはじめとする柱の情報は、ヴァレリアシャトーのオペレータから聞くことができる。アンテノーラが守る柱に行くには、内海を渡ってリキキス川を経由し、バスカーの南側にある浅瀬に上陸すること。出現するモンスターには、これといって注意すべきモノもいない。あえて触れるなら、中ボス対策として、やみのリングを用意しておき、戦うときに装備しよう（※12）。

トラップの解法は……？

最初に登場するトラップは、一筆書きの要領ですべてのブロックを踏めば道が開ける。2つ目は、ロッドを使って7個のブロックを青く光らせればクリア。ただし、正解は毎回変わるため、確実な答えはない。参考までに、時計回りで上段4カ所、下段3カ所の順に反応させると成功確率が高いぞ。

▼一筆書きの一例。ただし、端を歩くとブロックが反応しないことも…。





▶ブロックが光る順番を覚えて、その通りにブロックを踏んでやればクリア。



◀正解ルートは、いくつかのパターンからランダムで決定される。



No.248

バルフォン

LV:30／HP:500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：アンチドーテ
盗：ヒールベリー



No.228

ネクロマンサー

LV:31／HP:1200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	半

落：ポーションベリー
盗：ポーションベリー



No.233

ハーベストマン

LV:28／HP:410

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	半

落：きょうぞう
盗：ヒールベリー



No.306

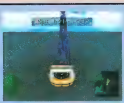
ミミック

LV:30／HP:410

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	半	半

落：ポーションベリー
盗：ポーションベリー

オデッサの正義を貫く漢がアシュレーたちの行く手を阻む
23.セクト・トロメア



▶柱に近づいて◎を押せば侵入できるぞ。

BOSS [illegible]



No.284

LV:36／HP:9600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

全般的に攻撃力が高く、メガトンアタックなどは軽く3000を超えてしまう。かぜのリングは必須となるぞ。

BOSS [illegible]



No.218

LV:36／HP:20000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

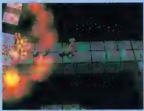
弱い相手ではないが、ベルクレイルに比べればかわいいモノ。全体攻撃が多いので、ティムを回復役にあてよう。

P.77のMAPで示してあるように、セクト・トロメアは外洋で発見できる。この柱にはパワフルな主にふさわしく、かなり手強い中ボスが登場するぞ。生半可なレベルで挑めば、返り討ちは必至。そこで、柱に入る前には、中ボスの弱点となるかぜのリングを購入&装備すること。出現モンスターに関しても、複数の相手をマヒさせるヴァサーゴや、即死や無属性以外の魔法が効かないデカラビアなど、厄介なモンスターがそろっている。ちなみに、今回の「柱」破壊作戦は特に順番は決まっていないので、難しいと思ったら、ここは後に回したほうが無難だろう。

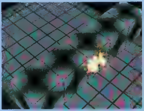
迫り来るブロックトラップの解法は……？

メインとなるトラップは、ブラッドたちに迫ってくる巨大な立方体をボムで爆破するというモノ。簡単なように見えるが、爆発までの微妙なタイムラグのせいで、爆破が間に合わないことが多い。ところが、ボムが爆発した瞬間にブロックの下敷きになったりすると、そのまますり抜けてしまうことがある。この現象を利用すれば、多少のダメージと引き替えとなるがクリアできるぞ。

▶ブロックを爆破しないとダメな場所もある。



▶うまく進めない人は、すり抜け技を試してみよう。





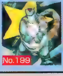
No.327

ランブレイランド

LV:29／HP:600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	弱	ー	ー	ー

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ヒールベリー



No.199

デカラビア

LV:31／HP:1200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	無	無	無	無	無	無	無

落：ポーションベリー
盗：ポーションベリー



No.042

ヴァサーゴ

LV:30／HP:800

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ヒールベリー

※12）■セクト・アンテノーラ周辺・サーチ入手可能アイテム ●たいりょくアップル

セクト・カイーナ周辺データ

セクト・カイーナには、ヴァレリアシャトーによる空路を使うことになる。ファルガイア北西の着陸ポイントに着いたら、アルバムコンプリートのためにモンスターを探そう。ただし、フィールドが極端に狭いため、下記の2体と遭遇するまでは柱をサーチしないほうが動きやすくていいだろう。


No.339

ロックバスター
LV:18／HP:300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	弱	ー	半	ー	ー	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ヒールベリー


No.158

ジャックランタン
LV:14／HP:220

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	吸	ー	ー	半	ー	ー

落：こいし
盗：ちいさなはな

特戦隊コキュートス壊滅まであとわずか！
トラップを蹴散らして一気に駆け上がれ!!

24.セクト・カイーナ


▶着地地点を見逃していると、たどり着けないぞ。

空中要塞ヘイムダル・ガッツォーを支える柱もこれでラスト。ほかの3カ所をクリアしてきたプレイヤーにとっては、セクト・カイーナに用意されているトラップは物足りないと感じるかもしれない。出現モンスターに関しても、特に脅威となるモノはいないため、中ボス、ボスと一気にクリアできるだろう。4本の柱を破壊し終えたら、一度ヴァレリアシャトーに戻って、アーヴィングの指示を仰ぐこと。

BOSS
ドロードゥ


No.214

LV:36／HP:9600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	吸	弱	ー	ー	ー	ー	無

ステータス異常系の全体攻撃に要注意。魔法やアイテムで確実に回復しつつ、各部位から順に倒していこう。

BOSS
カイーナ


No.076

LV:36／HP:18000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

中ボス同様、ステータス異常系の攻撃には要注意！　ギアやパーソナルスキルによる予防策も忘れないように。



シビュラ
LV:30／HP:410

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	半	半

落：ポーションベリー
盗：ちいさなはな


No.183

タイニィジェム
LV:28／HP:410

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー


No.262

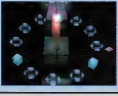
フルフュール
LV:30／HP:1000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	半	吸	ー	ー	ー

落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー

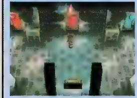
トラップの概要は――？

ここで登場するトラップは、光るブロックをナイフやロッドなどの飛び道具で撃ち落とすというシューティングになっている。ブロックのタイプは、左右に動くモノや、キャラの周囲を回転するモノなどがあるので、ミニゲームを楽しむつもりでクリアしよう。


◀ブロックにダメージを与えるたびに、回転速度がアップ！

テロ組織オデッサ崩壊！　首領ヴィンスフェルトが残した最悪の置きみやげとは……？

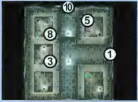
25.ヘイムダル・ガッツォー

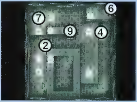


空中要塞では、ついにテロ組織オデッサとの雌雄が決する。要塞内部は複雑なトラップで構成されているため迷わないように注意！　モンスターはオデッサへい3とドッペルゲンガーの2種類のみなので、それほど危険はない。

セキュリティ&ワープゾーンの抜け方！

入口の迷路のような部屋を抜けると、写真下の部屋にたどり着く。各ワープゾーンは、隣接した2つの部屋を複雑につないでいる。ここは、写真で示した番号通りに進んでいけば最短ルートで抜けられるぞ。





BOSS
ヴィンスフェルト


No.047&048

LV:38／HP:24000 (12000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

ヴィンスフェルトとは2回戦うことになるが、どちらもアシュレーのアクセスさえ使えばかなり楽に勝てるぞ。


No.068

オデッサへい3
LV:31／HP:500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：アンチドーテ
盗：ポーションベリー

DISC1クライマックス！　空中要塞からの脱出プロセスをステップごとに徹底解説！

STEP1



操作キャラにリルカ（以下、名前のみに省略）を選択してスタート。まず、ブロックを動かしてスイッチを入れたら、次の部屋に進んでセキュリティを切り替え、行き止まりで待機する。

STEP2



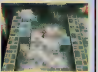
カノンに交代したらスイッチの上に乗せて待機。ここでブラッドに交代すれば、壁が下がって通れるようになっている。その先にはスイッチがあるので、ブラッドを上に乗せて待機する。

STEP3



ここで再びカノンに交代したら、道をふさいでいた壁が下がっているため先へと進める。次に、セキュリティのある部屋（写真参照）のスイッチの上に乗せて待機する。

STEP4



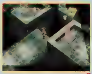
ティムに切り替えたらスイッチまで進んで上に乗る。壁が下がったら1歩前に進み、浮上する壁をリフト代わりに先へと進む。その先は、図のようにブロックを動かせばルートが開けるぞ。

STEP5



引き続きティムを操作し、写真の位置まで進む。ここで、エアリアルバレットを撃ってブロックをスイッチの上に乗せる。次にリルカと交代したら、彼女を壁の上に乗せる。

STEP6



再びティムと交代してエアリアルバレットを撃ち、ブロックをスイッチの上からどかす。リルカのルートが開けたら、部屋の先にあるスイッチに乗せ、ティムは写真のセキュリティ装置へ。

STEP7



ブーカを使ってセキュリティを変更したら、進める所まで進んでカノンと交代。北の部屋の青いトビラを抜けたら、トラップをクリアしてさらに進み、その先にあるスイッチの上に乗せる。

STEP8



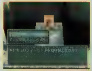
カノンをスイッチの上で待機させたら、ブラッドと交代。トラップをクリアしてティムのいる部屋まで進み、ブロックを引きずって写真の位置に固定。その後、東にあるスイッチに乗って待機。

STEP9



ティムと交代したら、ブラッドが固定したブロックをエアリアルバレットで撃つ。すると、ブロックがスイッチの上に移動して、ブラッドのルートが開ける。ここで再びブラッドと交代する。

STEP10



ブラッドをスイッチの上に乗せたら、再びティムと交代する。すると、今まで行く手をふさいでいた壁が下がっているので次の部屋へ進む。ここでセキュリティを変更したら、いよいよ脱出！

STEP11



ティムが脱出できれば、あとはどんな順番でも脱出できるようになっている。脱出ポッドのロックは、アシュレーが遠隔操作で解除してくれるぞ。あとはアシュレーの脱出を残すのみ。

STEP12

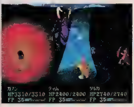


要塞爆発まであとわずかというときに、再びヴィンスフェルトが登場。今度は1対1の戦いとなるが、あせらずにアクセスで対処する。戦いが終わると…。この先は自分の目で確かめよう！



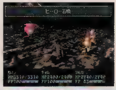
出現モンスター一覧 フリーエリア編

今回の攻略範囲の中で、ストーリーに関わらない地域（仮に「フリーエリア」と表記）に登場する64種類のモンスターたちをここで一挙に紹介しよう。やり込み派のプレイヤーは、アルバムコンプリートのためにも頑張って探してみよう。MAP中の記号はカタカナが海域、英字は陸地を示す。また、モンスター名の右にある記号は、MAPに対応した、そのモンスターの主な出現場所を現している。

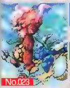


陸地

数ある陸地や離島の中でも、ⒽⒿ地点は敵のレベルが非常に高い（レベル40前後）ため、上陸するには覚悟が必要だ（普通ならDISC 2に入ってから行ったほうがいいが、DISC 1の時点ではボス並に経験値が入るのでレベル上げをしたい人はチャレンジしても可。リスクは大きいが、決して勝てないわけではない）。また、その中でもアガチオンはかなり特殊。バックアタック、ピンチ、不意打ちのときしか出現せず、さらにアガチオンの「ヒーロー召喚」という召喚技でしか出現しないレアモンスター（No.014～No.018）が5種類もいるのだ。



◀かなり強いが、それだけに見返りも大きいぞ。



アスモデウス Ⓐ No.023

LV:36／HP:6000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	弱	吸

落:ミラクルベリー
盗:フルリヴァイブ



プライムヴァルス Ⓐ No.263

LV:33／HP:1300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	―	―

落:ポーションベリー
盗:ヒールベリー



ランドアネモネ Ⓐ No.[illegible]

LV:38／HP:400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	無	無	無	無	無	無	無

落:アンチドーテ
盗:リヴァイブフルーツ

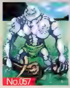


グラブスク Ⓐ No.102

LV:31／HP:400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	吸	―	―	―	半	―	―

落:スプーン
盗:ミラクルベリー



エティン Ⓐ No.057

LV:32／HP:600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	―	―

落:ミラクルベリー
盗:ヒールベリー

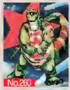


インプ Ⓐ No.040

LV:30／HP:470

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	―	―

落:やすらぎのかざぐるま
盗:ヒールベリー



ブエル Ⓐ No.260

LV:32／HP:470

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	半	半

落:ミニキャロット
盗:ミラクルベリー



タルギュム Ⓐ No.192

LV:32／HP:800

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	弱	―	―	―	―	―	―

落:フルリヴァイブ
盗:ミラクルベリー

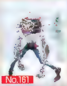


ファフニール Ⓑ No.[illegible]

LV:25／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	―	―	弱	―	―	―	―

落:アンチドーテ
盗:ポーションベリー



シャンブリングマウンド Ⓒ No.161

LV:24／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	半	弱	―	吸	―	―	―

落:やすらぎのかざぐるま
盗:ポーションベリー



ジャンボベアキャット Ⓒ No.163

LV:25／HP:700

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	―	―

落:ポーションベリー
盗:ヒールベリー



ジラモンスター Ⓓ No.[illegible]

LV:15／HP:180

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	半	―	―	―	―	―

落:アンチドーテ
盗:ヒールベリー



サザンニードル Ⓔ No.143

LV:25／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	―	―

落:ポーションベリー
盗:ヒールベリー



カーバンクル Ⓕ No.074

LV:18／HP:200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	弱	半

落:カッパのなんこう
盗:ポーションベリー

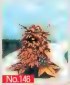


グラボイド Ⓕ No.10[illegible]

LV:25／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	―	―	弱	―	弱	―	―

落:カッパのなんこう
盗:ヒールベリー



サラセニアン Ⓖ No.146

LV:20／HP:230

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	―	―

落:ポーションベリー
盗:ヒールベリー



アエロー Ⓗ No.011

LV:40／HP:700

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	―	―	無	―	―	―	―

落:ミニキャロット
盗:ミラクルベリー



パンタグリュエル Ⓗ No.250

LV:41／HP:1500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	弱	―	―	―

落:ミニキャロット
盗:ヒールベリー



グレンデル Ⓗ No.113

LV:37／HP:2000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	―	―	弱	―	―	―	―

落:ミニキャロット
盗:ヒールベリー



ネクロノミコン Ⓗ No.227

LV:39／HP:700

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸

落:ネクロノミコン
盗:ヒールベリー

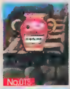


ウォジャノーイ Ⓗ No.053

LV:41／HP:800

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	吸	―	―	―	半	―	―

落:ラッキーカード
盗:ヒールベリー



アガチオン Ⓗ No.013

LV:40／HP:700

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	無	無	無	無	無	無	無

落:なし
盗:ヒールベリー

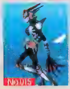


アガチオンイエロー Ⓗ No.01[illegible]

LV:42／HP:2000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	弱	―	―	吸	―	―	―

落:なし
盗:ヒールベリー



アガチオンブラック Ⓗ No.015

LV:42／HP:2000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	弱	吸

落:なし
盗:ヒールベリー

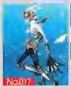


アガチオンブルー Ⓗ No.016

LV:42／HP:2000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	吸	―	―	弱	―	―	―

落:なし
盗:ヒールベリー



アガチオンホワイト Ⓗ No.017

LV:42／HP:2000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	吸	弱	―	―	―	―	―

落:なし
盗:ヒールベリー



アガチオンレッド Ⓗ No.018

LV:42／HP:2000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	吸	―	―	弱	―	―

落:なし
盗:ヒールベリー

サーチ入手可能アイテム フリーエリア編

アルファベットはアイテム入手地点を表す。

Ⓑ：●デュプリケイター　●やぎのぬいぐるみ　Ⓒ：●バレットチャージ　Ⓙ：●がまぐち

No.	名前	地点	LV	HP	地	水	火	風	雷	氷	光	闇	落	盗
No.012	アガオォッグデント	H	43	2000	一	吸	一	一	一	弱	一	一	アンチドーテ	ポーションベリー
No.082	ガスノイド1st	H	42	650	無	無	無	無	無	無	無	無	アンチドーテ	フルリヴァイブ
No.300	マスターテリオン	H	42	3500	半	半	半	半	半	半	半	半	ハンドグレネード	ヒールベリー
No.02[illegible]	アバオアクゥ	H	42	5000	弱	一	一	吸	一	一	一	一	ハンドグレネード	ヒールベリー
No.0[illegible]	ウィズグロウバー	H	42	660	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	吸	ミニキャロット	ヒールベリー
No.065	オセ	H	40	700	一	一	一	一	一	一	半	吸	なし	ちいさなはな
No.318	ライカンスロープ	I	18	180	一	一	一	一	一	一	一	一	ウィッチメディシン	ポーションベリー
No.152	シェイプシフター	J	40	630	一	一	一	一	一	一	一	一	ミラクルベリー	ヒールベリー
No.315	メルコム・リッチ	J	43	630	一	一	一	一	一	一	一	一	なし	ラッキーカード
No.019	アクシデントラビット	J	39	600	半	半	半	半	半	半	半	弱	バレットチャージ	ヒールベリー
No.039	イミテイター	J	40	450	半	半	半	半	半	半	半	半	ラッキーカード	ヒールベリー
No.001	N.U.E	J	41	800	一	一	一	一	弱	一	一	一	リヴァイブフルーツ	ヒールベリー
No.252	ハンプティ	J	43	650	一	一	一	一	一	一	一	一	ミニキャロット	ヒールベリー
No.193	ダンプティ	J	43	650	一	一	一	一	一	一	一	一	ミニキャロット	ヒールベリー
No.198	ディムホルノス	J	42	2000	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	せんそうアルニム	ヒールベリー
No.009	アイテムキャリアー	J	41	630	一	一	一	一	一	一	一	一	なし	ヒールベリー
No.296	マイナスライフロード	J	41	1600	無	無	無	一	無	無	弱	吸	ミラクルベリー	ミラクルベリー
No.153	ジェラカクタス	J	41	630	一	一	一	一	一	一	一	一	ハンドグレネード	ヒールベリー
No.264	フラロウス	K	25	320	一	一	一	一	一	一	一	吸	ポーションベリー	ヒールベリー
No.[illegible]	ババルウ	K	25	320	弱	一	一	一	一	一	一	一	アンチドーテ	デュプリケイター

内海

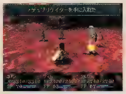
内海の南西部には、右の写真のような浅瀬があり、サーチを行うと立て看板が出現する。ここから先はリキキス川につながっていて、川づたいに南下すると上陸できる浅瀬にたどり着ける（No.124のケルピーは、川の近辺にしか出現しない）。また、ゴルゴダ刑場付近には、入り江から孤立した小さな湖が広がる。ここは、オーブを使ってハルメッツにテレポートすると入れるようになるぞ。



▲何かと重要なポイントなので覚えておこう!

★デュプリケイターを稼ごう

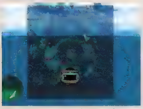
MAP上のK地点に出現するババルウは、滅多に入手できない魔法のカギ・デュプリケイターを持っているぞ。フリーエリアのどこかで出会えるガーディアンの力を借りれば、ババルウから盗むことができるのだ!!



◀前作では「はいよるこんとんから」苦労して入手したが、今回は楽勝!!

No.	名前	地点	LV	HP	地	水	火	風	雷	氷	光	闇	落	盗
No.072	オルベーダ	ク	23	320	一	吸	一	一	弱	一	一	一	ポーションベリー	ヒールベリー
No.236	バウアー	ウ	16	190	一	吸	一	一	弱	一	一	一	ヒールベリー	ヒールベリー
No.020	アクスビーク	ケ	18	200	弱	一	一	半	一	一	一	一	ポーションベリー	ヒールベリー
No.085	カトルフィッシュ	コ	20	220	一	吸	一	一	弱	半	一	一	リヴァイブフルーツ	ヒールベリー
No.124	ケルピー	コ	18	200	一	吸	一	一	弱	一	一	一	やすらぎのかざぐるま	ヒールベリー

外洋



▲マリアベルにマップスコープを強化してもらう（ギルドグラード参照）と探索も楽になるぞ。

ギルドグラードの護衛イベントクリア後は、ホバーが改造されて外洋へと漕ぎ出せる。今回のMAPで示したとおり、外洋に出現する敵は、地域によって微妙に変化するぞ。怪獣アルバムをコンプリートするためには、果てしなく広い海原を根気よく回らなければならないだろう。離島のアガチオンといい、ひと筋縄ではいかないモンスターも多いが、今回のデータを参考にしよう！

No.	名前	地点	LV	HP	地	水	火	風	雷	氷	光	闇	落	盗
No.107	グリフォン	ア	25	320	弱	一	一	無	一	一	一	一	ポーションベリー	ヒールベリー
No.169	スキッドランサー	イ	25	320	一	吸	一	一	弱	半	一	一	ポーションベリー	ヒールベリー
No.044	ヴァジェト	ウ	24	320	一	半	一	一	一	弱	一	一	アンチドーテ	ヒールベリー
No.322	ラハブ	エ	25	320	一	吸	一	一	弱	半	一	一	せんそうアルニム	ヒールベリー
No.272	フリムスルス	オ	25	320	一	無	弱	一	一	吸	一	一	なし	ポーションベリー
No.311	ムスッペル	カ	23	320	一	弱	吸	一	一	弱	一	一	リヴァイブフルーツ	ヒールベリー
No.063	オアンネス	カ	25	320	一	吸	一	一	弱	半	一	一	なし	ポーションベリー
No.135	コラルイーター	キ	23	320	一	一	一	一	一	一	一	一	ラッキーカード	ヒールベリー
No.103	クラブバブラー	サ	23	320	一	吸	一	一	弱	一	一	一	アンチドーテ	ウィッチメディシン
No.049	ヴェパール	シ	25	320	一	吸	一	一	弱	半	一	一	ミニキャロット	ヒールベリー
No.278	ブロケル	ス	24	1550	一	吸	半	一	弱	一	一	一	ポーションベリー	ヒールベリー
No.196	ディープワンズ	セ	25	320	一	吸	一	一	弱	半	一	一	ポーションベリー	ヒールベリー

次号では、このページでDISC2をサクサクと攻略していく予定だ。モンスターデータを完備したストーリー徹底攻略はもちろん、気になる隠しダンジョンやフリーエリアに関する情報もお伝えしていく予定なので乞うご期待！



DISC2では、アシュレーの秘密が明らかに!?　以下、次号へ!!

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

序盤に挑戦する4つのダンジョンの攻略法と、村で発生するイベントを大紹介するぞ。

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶チュンソフト／エニックス ▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『トルネコ2』で一番楽しいのが、武器や盾を合成屋や鍛冶屋を使って少しずつ鍛えていくところ。現在オイラのトルネコは、ドラゴン、飛んでいる敵、デーモン系に強い攻撃力+55の「せいぎのそろばん」を振り回しています。特殊能力を持つ武器や盾の種類は前作と比べるとかなり増えているから、オイラの武器はまだまだ強くできそう。おたくのトルネコちゃんは、今どんな武器を振り回してる？ （ヒロポン）

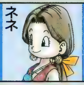
ちょっと不思議の草原

システムの基本を頭にたたき込め！



▲武器や盾、草といったアイテムの基本的な説明のほか、効果的な使い方などが表示される。

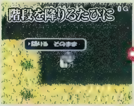
重要人物 ネネ



どうやら村の近くにある草原が、不思議のダンジョン化してしまったらしいんです。家には奇妙な老人が訪ねてくるし、最近不安になるようなことだらけ。いったい何が起こっているのかしら？ そうそう、夫は草原で起きた事実を王様に報告するために、お城に向かいましたよ。

DATA

- **目的**：草原を抜けて、王様に会いに行く
- **出現しやすいアイテム**：特になし
- **目的のフロア**：４Ｆ
- **持ち込めるアイテム数**：持ち込み不可



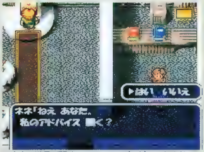


▲階段を降りて次のフロアにたどり着くと、メッセージが表示される。

このダンジョンでは、階段を降りるたびにシステムの基本を説明するメッセージが出る。アイテムを手に入れたときにも使い方を紹介するメッセージが出るので、プレイしながら基礎となる知識を得ることができるぞ。シリーズ初体験の人は、ここで基本をしっかりと勉強しておこう。

ゲームオーバーになると…

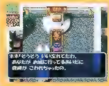
このダンジョンで力つきると、ネネが冒険のアドバイスをくれるぞ。愛のこもったアドバイスを冒険に役立てよう。なお、ゲームオーバーの回数が８回を超えると、ネネからはぐれメタルの剣とはぐれメタルの盾がもらえるぞ。

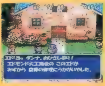


▲ネネの助言が聞けるのは、このダンジョンだけだ。

ダンジョンクリアすると まだアイテムはストックできないぞ！

ゲーム開始時は、トルネコのお店の倉庫は壊れている。そして、このちょっと不思議の草原をクリアした段階では、まだ使うことができないのだ。倉庫が使えるようになるまでは、ダンジョンで集めたアイテムは、すべて売ってお金に替えることになるぞ。





◀最初のダンジョンから帰ってくると、ネネから倉庫が壊れていることを聞かされる。

ネネの愛のムチ アドバイス集 ●プレイに役立つ内助の功!?



ネネの愛がこもったアドバイスは、どれもプレイの基本となる重要なものばかりなのだ。
「こちらのHPは歩くと回復するけど、モンスターは回復しないの」
「火炎草はモンスターが隣に来てから飲むの。向きに気をつけてね」
「薬草ってHPがいっぱいのときに飲むと、最大HPを少しだけ増やせるのよ」

この敵に要注意



［ももんじゃ］

このダンジョンには強い敵は登場しない。ＨＰが残り少ないときに囲まれないかぎり倒されることはないはず。しいて注意したい敵を挙げるなら、攻撃力の高いももんじゃ。しかし、トルネコのレベルが３あれば楽勝だぞ。

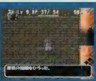


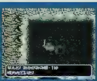

▲◀スライムやいたずらもぐらなど、最弱ランクの敵しか登場しない。

お得情報 アイテムの活用法



アイテムはダンジョン内で手に入るのだが、出現位置も種類も完全にランダム。このゲームでは、手に入ったアイテムをどれだけ活用できるかが、攻略の最大のポイントになるのだ。ここでは、入手したらぜひ活用したいアイテムの数々を紹介しよう。


▲下記の中には、入手しづらいレアものもある。


▲武器や盾、指輪は呪われたものもあるので注意。

これがオススメアイテムだ

武器	ドラゴンキラー	ドラゴン系のモンスターに強い特殊効果があり、攻撃力も高め
盾	みかがみの盾	さびない特殊効果つきで、しかも防御力は高い
	皮の盾	さびない特殊効果を持ち、さらに装備すると満腹度の消費が２分の１に
	盗みよけの盾	装備していると、アイテムやお金を盗まれないようになる
巻物	リレミトの巻物	目的のフロアにたどり着かなくても、使うと地上に戻れる
	聖域の巻物	地面に置いて使うもので、上に乗れば直接攻撃を受けない。なお、一度置くと回収不能
	白紙の巻物	ほかの巻物の名前を書き込めば、その巻物の代わりとして使える
指輪	透視の指輪	フロアにいる敵とアイテムの位置が、すべて見えるようになる
	値切りの指輪	ダンジョン内のお店で、品物を半額で買えるようになる
	ちからの指輪	つけるだけでちからの最大値が＋３ポイントされる
壺	へんげの壺	中に入れたアイテムを、別のアイテムに変えてしまう

※この記事で掲載されているアイテムには、今回攻略するダンジョンではまだ登場しないものも含まれています。

屋敷のダンジョン

矢の使い方をばっちりマスターせよ！

ああ、銀行屋を開くつもりの屋敷と、開店資金入りの金庫を、モンスターに取られてしまいました…。トルネコさん、とりあえず金庫だけでもあいつらから取り戻してはくれませんか？

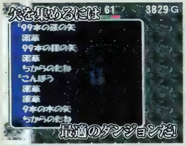
重要人物 銀行家



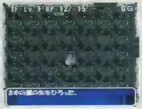
DATA

目的	「銀行家の金庫」を取り戻す
出現しやすいアイテム	矢
目的のフロア	６Ｆ
持ち込めるアイテム数	持ち込み不可

このダンジョンには、剣などの武器はあまり出現しないが、矢がたくさん出現する。好きなだけ撃っても、撃ちつくす前には補充できるので、どんどん使って、しっかりと矢の使い方をマスターしよう。また、矢をストックするには最適なので、矢が足りなくなったらここに集めに来よう。オススメは、攻撃力が高く、敵や障害物を突き抜ける銀の矢。ここではまだ魔法の矢やひきよせの矢などは出現しないぞ。



◀ストックできる矢の数は99本。それを超えたぶんは、倉庫に保管しないとなくなってしまうぞ。



▶ここで手に入るのは、木の矢・鉄の矢・銀の矢の3種類。



▶ひきよせの矢は、このダンジョンには出現しない。

オススメ！ 矢のこんな使い方

矢の種類とその効果に合った、ベストな使いどころをここで紹介。しっかり頭にたたき込め!!

銀の矢

銀の矢は敵も障害物も貫通して、一直線上にいる敵すべてにダメージを与えてくれる優れモノ。この特性を考えると、敵がなるべく一直線上に並んでいるときに使うのがベストだ。複数の敵を通路に誘い込み、矢を撃つという戦法をとるといいぞ。また、部屋の中にモンスターがひしめき合うモンスターハウスで、部屋の入口の通路から撃ちまくる戦法もオススメだ。

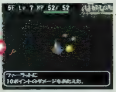


▲障害物の向こうにいる敵にも攻撃できるぞ。

ひきよせの矢

ひきよせの矢は敵にダメージを与えてから自分の隣に引き寄せ、さらに混乱させるという超便利な矢。わらいぶくろやベビーサタンなど、こちらのアイテム＆お金を盗んでからワープで逃げてしまう敵を倒すときに使うと効果的だ。なお、この矢ではアイテムを引き寄せられないので注意しよう。





◀近づくと遠ざかるファーラットなどを倒すときに使うのもオススメ。

（こんな使い方もあるぞ）

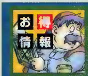
えんとうの指輪をつけて、鉄の矢か木の矢を撃つ。すると、銀の矢と同じように、一直線上にいる敵すべてにダメージを与えることができるぞ。ちなみに、えんとうの指輪を装備していれば、武器や盾などを投げても同じ効果が得られる。



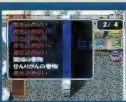
▶銀の矢がなくてもこれでOKだ。

「白紙の巻物」の使い方

お得情報



白紙の巻物は、文字を書き込むことでほかの巻物の効果が発動できるおいしいアイテム。ただし、書き込めるのは一度でも使ったことのある巻物の名前だけなのだ。どんな巻物を使ったことがあるかは、倉庫にある冒険のメモで確認できるぞ。なお、巻物の名前の入力は、カタカナ、ひらがな、漢字まで正確に入力する必要はない。大部屋は「おおべや」で、インパスは「いんぱす」で認識してくれるぞ。



▲冒険のメモは、お店のカウンターの右にある緑色の本なのだ。

最初のお店「銀行屋」の上手な利用法

ダンジョンクリアすると

トルネコのお店の隣に開店する銀行屋では、預けたお金が一定額になるごとに、いろいろなアイテムをもらえる。アイテムはどれも貴重なものばかりなので、しっかりとお金をためて預けよう。もらえるアイテムには下の表以外にもいろいろなものがあるぞ。なお、火吹き山のダンジョンをクリアするまでは、アイテムをもらえないので注意。





◀▲お金をどんどん預けて、レアアイテムをゲットだ！

こんなアイテムがもらえるぞ

5000G→しあわせのたね	
10000G→世界樹の葉	
30000G→合成の壺	
50000G→しあわせの指輪	

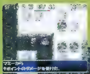
この敵に要注意



［マミー］

HP：17～18
特殊能力：なし
備考：このダンジョンに出現するモンスターのなかでも、攻撃力はトップクラス

ドラキーやおおなめくじなど、弱い敵ばかりを相手にしているときに、突如現れる強敵がこのマミーだ。ミイラ男のようなこのモンスターは、特殊能力こそないものの攻撃力はかなり高い。隣り合って直接攻撃を仕掛けても大ダメージを受けてしまうので、矢を使って遠距離から撃破してしまうのがベストだ。



◀装備が整っていないときに出会うと最悪の相手だ。

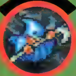


▶包帯を伸ばして攻撃してくるぞ。



▲眠っている状態を狙って、矢で攻撃するべし。

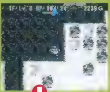
この敵に要注意



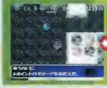
［ゆうれい］

HP：7～8
特殊能力：壁抜け
備考：ランダムに動き回る

ゆうれいは基本的にドラキーと同じように戦えばいいのだが、やっかいなことに壁をすり抜ける特殊能力を持っている。壁の中にいるときは攻撃できないので、通路で戦うのは避けよう。ただし、銀の矢を使えば、壁の中にいても倒すことができるぞ。



▶広い部屋なら、まず相手との距離が2歩ぶん離れた状態にする。





◀1歩近づいて隣り合ったら攻撃するのを基本にしよう。

城のダンジョン

杖の効果をここでいろいろと試すべし！



重要人物 もえる男

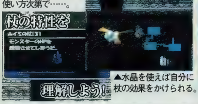
鍛冶屋を開くために、城の地下で「聖なる炎」を手に入れなくてはならないんだ。でも、どうしても成功しない…。トルネコさん、悪いが代わりに取ってきてくれないか!?

DATA

- 目的：「聖なる炎」を持ち帰る
- 出現しやすいアイテム：杖
- 目的のフロア：７Ｆ
- 持ち込めるアイテム：持ち込み不可

このダンジョンには杖がたくさん出現するため、さまざまな杖の効果を確かめるのにもってこいの場所となっている。杖は振るといろんな効果を発揮させることができるアイテムで、それぞれ使用回数が決まっている。使用回数が０になった杖でも、敵に投げつければ効果を発揮するぞ。なお、投げた杖はそのままなくなってしまうので気をつけよう。

▼敵を回復させる杖も使い方次第で……。



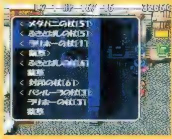
▲水晶を使えば自分に杖の効果をかけられる。

主な杖の名前&効果

ルカニの杖	効果が当たった相手の防御力を下げることができる
バシルーラの杖	効果が当たった相手をそのフロアのどこかにワープさせる
ボミオスの杖	効果が当たった相手を、しばらくの間２ターンに１回しか行動できなくする
おびえの杖	効果が当たった相手をしばらくの間おびえさせ、トルネコから遠ざけることができる
ドルイドの杖	効果が当たった相手をワープさせ、さらにしばらくの間眠らせることができる
ラリホーの杖	効果が当たった相手をしばらくの間眠らせることができる
場所替えの杖	杖を振った者と効果が当たった者の場所を入れ替える
ふきとばしの杖	効果が当たった相手を吹き飛ばし、さらに５ポイントのダメージを与える
モノカの杖	効果が当たった相手をアイテムに変身させる
へんげの杖	効果が当たった相手を、違うモンスターに変身させる
分裂の杖	効果が当たった相手を分裂させて２体にする（トルネコに当たったら、にせ神父が出現）
ホイミの杖	効果が当たった相手のＨＰを回復させる。ただし、アンデッド系にはダメージ

ダンジョンクリアすると 倉庫復活!! アイテムがストックできるようになった！

城のダンジョンをクリアすると、やっとトルネコのお店の倉庫が使えるようになる。ここではアイテムを保管できるほか、いったん保管したアイテムを売ってお金に替えたりできるぞ。合成に使いたい特殊効果を持つ武器や盾をはじめ、手に入れたアイテムはどんどん保管していこう。なお、最初に保管できるアイテムは20個だが、保管できる数はエドに1000Ｇ預けてダンジョンから戻るたびに10個ずつ増え、最大250個まで保管できるようになるぞ。



◀お店のカウンターにある本を調べれば倉庫を使える。

① 倉庫の修理を頼んでダンジョンへ



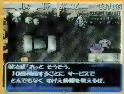
▲▼▶お店の外にいるエドに1000Ｇ渡し、ダンジョンに挑戦する。そのダンジョンで目的のフロアにたどり着かなくても（クリアしなくても）、戻ってくれば倉庫に保管できる数は10個ずつ増えていくぞ。

② ダンジョンから帰ってくると…



鍛冶屋はまだオープンしないぞ

城で手助けした青年の鍛冶屋がオープンするのは、トロ遺跡をクリアしたあと。鍛冶屋では武器を鍛える報酬としてアイテムを２つ渡すことになるので、今のうちからいろんなアイテムを倉庫に保管しておくといいぞ。なお、鍛冶屋は武器や盾を鍛えるだけでなく、10回使うごとに秘密情報を教えてくれるぞ。



▶鍛冶屋で聞ける秘密情報とはなんだろう？

お得情報 超重要アイテムを入手したら…



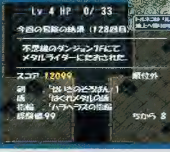
ダンジョンで特殊効果を持つ武器や盾を入手したら、すぐにダンジョンを脱出して倉庫に保管しよう。こういったアイテムをいくつも保管しておけば、合成で武器や盾を鍛えるときに重宝するぞ。ダンジョンを脱出する手段は３種類。ストックさえあれば、リレミトの巻物を常に持ち込むのがベストだ。

<ダンジョン脱出の手段>

1. 目的のフロアに到着する
2. ダンジョン内の教会を利用する
3. リレミトの巻物を使う



▲レアアイテムを手に入れたら無理に先に進まず、確実に持ち帰るためにすぐ脱出しよう。

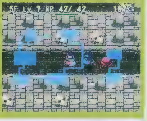


◀レアアイテムを手に入れても、ゲームオーバーになると台なしに。

この敵に要注意 ［わらいぶくろ］



倒すと必ずお金が出現するわらいぶくろは、こちらのお金を盗んで逃げるクセ者。逃げられると、見つけるのはたいへんな手間。でも、直接攻撃をしてこないので、盗みよけの盾さえあれば何の苦労もなく倒せる。ないときはラリホーの杖や封印の杖を使ってから倒そう。



▶お金を奪われても、フロア中を探してお金を取り返そう。

この敵に要注意 ［スモールグール］



HP　：14～15
特殊能力：攻撃すると分裂することがある
備考　：増えた敵も攻撃し続ければ、経験値稼ぎには最適

スモールグールはダメージを受けると分裂する能力を持っており、一撃で倒せないとどんどん増殖してしまう場合がある。戦っている場所が広い部屋だったら、複数の敵をまとめて相手にすることになり、とても危険だ。戦うときは、必ずせまい通路に誘い込もう。



▶◀わざと分裂させて経験値かせぎに使おう。すぐ倒さないように装備を外す作戦も有効。

墓場のダンジョン

武器はなし！草とたねをどれだけ活用できるか!?



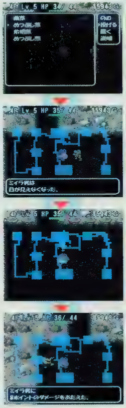
重要人物 こわがりの青年	
亡き師匠の墓前に店を開く報告をしたいんだけど、墓はモンスターだらけなんだ。ボクを師匠の墓まで連れていってくれよ。	

DATA	
目的	パン屋の師匠の墓にたどり着く
出現しやすいアイテム	草・たね
目的のフロア	６Ｆ
持ち込めるアイテム	持ち込み不可



◀薬草を投げるとダメージを受ける敵も。

このダンジョンには、武器や盾はほとんど出現しない。頼りになるのは、豊富に出現する草＆たねだ。草やたねは大きく分けて、自分で飲んで使うものと、敵に投げつけるものの２タイプに分けられる。この２タイプの草＆たねをうまく使いこなすことが、このダンジョンをクリアするカギとなっているぞ。そんな草＆たねの中で、特にオススメなのはおどり草。これを投げつけられた敵は移動できなくなり、さらに攻撃しても反撃してこなくなるぞ。



▲めつぶし草も、かなり使えるアイテムだ。隣り合う前に敵に投げつけ、相手の正面に立たないように攻撃すれば、ノーダメージで敵を撃破することもできるぞ。

主な草＆たね一覧表

ちからのたね	ちからの最大値が１ポイントＵＰ。ちからが下がった状態だと１ポイント回復
命の草	飲むとＨＰの最大値を５ポイントＵＰ
しあわせのたね	飲むとレベルを１つ上げることができる
薬草	飲むとＨＰを25ポイント回復。ＨＰが満タンならＨＰ最大値が１ポイントＵＰ
弟切草	飲むとＨＰを100ポイント回復。ＨＰ満タンでＨＰ最大値が２ポイントＵＰ
毒けし草	飲むと下げられたちからを最大値まで回復できる
めつぶし草	使った相手をものが見えない状態にする
火炎草	飲むと隣り合った敵に70ポイントのダメージを与える火炎を吐くことができる
胃拡張のたね	飲むと満腹度の最大値を10％上げられる
おどり草	使った相手をおどり状態にすることができる

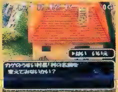
ダンジョンクリアすると

超重要人物「謎の老人」の家を発見！

国中が不思議のダンジョン化し始めた頃に、この国に現れた謎の老人。今のところ事件のカギを握る最重要人物なのだが、墓場のダンジョンをクリアすると彼の家を訪ねることができるようになるのだ。あいにく彼は不在のため現段階では会うことができないが、代わりに家の前で村長と会うことができる。村長に話しかけると、村の名前を変更できるぞ。



▶ここが謎の老人の家だ。



▶村長は、村の名前を変更してくれるぞ。

祝 パン屋さんが開業しました！

ダンジョンをクリアすると、広場にパン屋がオープンするぞ。ここでは、パン(100G)、きょだいなパン(300G)、魔法のパン(400G)、を買える。魔法のパンは食べると力が上がるなどの追加効果があるお得なアイテムなので、お金に余裕があったらダンジョンに入る前に買っておこう。

パン	食べると満腹度を50％回復。満腹度が満タンだと、最大値が＋１％
きょだいなパン	満腹度を100％回復させ、満腹度の最大値を＋５％
魔法のパン	満腹度を30％回復し、追加効果が発動。満タン時は最大値が＋１％
大きなパン	食べると満腹度を100％回復。満タンのときは最大値が＋２％
くさったパン	満腹度を30％回復させ、ちからが下がるなどの状態異常発生

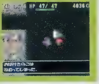

▲魔法のパンの追加効果は、ランダムで決まるぞ。

この敵に要注意



［おばけきのこ］
HP　15～16
魔法はもっていない

おばけきのこと戦うときに注意したいのは毒攻撃。この攻撃をくらうと、ちからを１ポイント下げられてしまう。毒攻撃は隣り合っていないと使ってこないので、遠くからラリホー草を使い、動きを封じてから攻撃しよう。



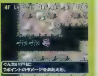
▶これなら楽勝だ。

この敵に要注意



［ぐんたいアリ］
特殊能力：仲間を呼ぶ。
備考　壁を掘り、フロアの構造をメチャクチャにしてしまう

ぐんたいアリは壁を掘り荒らし、戦うときは仲間を呼び寄せ、いっせいに襲いかかってくるクセ者だ。こいつを倒すときは、なるべくせまい通路で戦うのがベター。もし仲間を呼び寄せられても、１体ずつ相手にできるぞ。



▶1体ずつ倒そう。

電撃的独占企画

中村社長からの挑戦状

中村社長公認の本誌だけの特別企画に、キミも参加しよう！　下記の３部門それぞれの優勝者には、「トルネコ２」クリアキャンペーンでもらえる筆箱の色違いのレアバージョンと、中村社長のサイン入りの「ダンジョンマスター認定証」をプレゼントするぞ。しめ切りは10月20日。参加希望者は、応募用のプレイを最初から最後まで撮影したＶＨＳのビデオを、編集部「中村社長からの挑戦状」係まで送るべし。なお、企画の性質上、ビデオの返送は遅れる場合もあります。



キミの挑戦を待っている!!

ロースコアコンテスト

不思議のダンジョン100階をクリアして、そのときのスコアの低さを競う。アイテムは大きなパンと中断の巻物ひとつずつのみ持ち込み可。魔法屋の使用は禁止。中断、セーブは自由。レベルやステータスを上げないことがポイント。

パンひとつでコンテスト

不思議のダンジョンで、大きなパンをひとつだけ食べるだけで、何階まで潜れるかを競う。持ち込めるアイテムは大きなパンと中断の巻物ひとつずつのみ。途中で草やたねを食べること、魔法屋の使用禁止。中断、セーブは自由。

狂戦士レベルコンテスト

見境なく襲いかかってくるバーサーカーのレベルをどこまで上げられるかを競う。アイテム類の持ち込み、魔法屋の使用も自由。

中村社長からの挑戦状　あて先　〒101-8305（株）メディアワークス　電撃PlayStation編集部「中村社長からの挑戦状」係

フロントミッション サード

攻略第3弾となる今回は、ストーリー中盤を攻略!! さらに、ヴァンツァー別データリストも大公開！

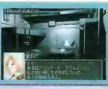
発売中	▶¥6,800 ▶スクウェア
S・RPG	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリーも中盤に突入して、ウキウキ気分。でも、実は全体の半分もクリアしていないんですよね。アリサ編は全57ステージ、エマ編は全68ステージもあって、まだまだ先は長いのです。トホホ……。とゆーわけで、次号以降はさらに範囲を広げて、一気に攻略していきます。でも、本当はスキルを全部覚えさせたり、ムダに武器熟練度を上げたりして、家でじっくり遊びたいにゃ〜。ああっ、そんなこと言ってる間に次号の仕事が……。ガックリ（泣）。（小岩）

ステージ攻略&凝縮データ集でストーリー中盤を徹底サポート!!

今回もアリサ編、エマ編、ともにストーリー中盤となるステージの攻略法やアドバイスをお届けしよう！ もちろん、ヴァンツァーのデータリストも掲載。スキルのチェックは怠るな!!



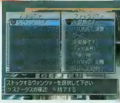
◀急展開を見せるストーリー。いよいよ真相が明らかに!?

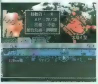
アリサ編 CHECK POINT

ストーリー中盤ともなると敵の戦力も格段に高くなり、これまで以上に緻密な戦略が要求される。特徴的なステージも多いので、各ステージのアドバイスをしっかりチェックしておこう。なお、ステージ22クリア後の台北では、新パーツの購入や、パーツの改造（HPはレベル3、命中や回避の改造はレベル2まで）が可能となる。残念ながらアリサ編では今回の攻略範囲で新しく仲間になるキャラはいないぞ。



▼▶アリサ編でしか登場しない敵ユニットがいくつかある。絶対に入手していこう！





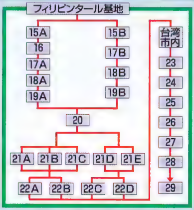
▼これまでにない強力な敵ユニットが続々登場!!

エマ編 CHECK POINT

エマ編は、ある条件によってルートが右図のように分岐する。フィリピンタール基地からBルートへ進むと、ステージ19クリア後にホセが仲間になるぞ。また、ステージ22クリア後に新パーツの購入が可能だ。



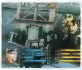
▶Bルートへ進むとホセが仲間に!!



※Bルートに進むとステージ16（弾薬庫内）には行けません。

STAGE 18 障害物を利用しよう

マップ上には、コンテナや鉄柱などの障害物がいくつも並んでいるので、これを利用しない手はないぞ。また、建物の上から攻撃するのも有効な手段。まずは、やっかいなジーニーとクアラベをミサイルやライフルで倒し、残った陣陽を撃墜しよう。



▶陣陽は建物の上で戦えば比較的楽に倒せるぞ。

敵ユニット
- ■BT02クアラベ×2
- ■110式 陣陽×2
- ■ジーニー×3

STAGE 19 1体ずつ確実に撃破

レクソンM4Fはライフル、グラップルM1は格闘武器を装備していて、いずれも威力が高い。長期戦は不利なので、1体ずつ確実に倒していく戦法がオススメ。その際は、左側にいる敵から倒していくといいだろう。またチャンスがあれば、ぜひともグラップルM1を入手しておきたい。

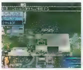


▶増援はナシ。たった4体なので一気に攻めよう。

敵ユニット
- ■レクソンM4F×2
- ■グラップルM1×2

STAGE 20 ミサイルが有利!

アリサが一時的にメンバーから抜け、ピエトフがNPCとして参戦してくれる。ヘリと砲台が多いので、ミサイルを得意とするキャラを出撃させると戦闘が有利に展開できるぞ。射撃武器を使うユニットは、マップ左側にいる陣陽と戦わせよう。



▶補充用にミサイル弾をたくさん用意しておこう。

敵ユニット
- ■40mm高射砲×3
- ■ハーンイーガー×3
- ■110式 陣陽×2

STAGE 21 無茶な進軍は危険!

コンテナなどの障害物に囲まれた位置からの出撃となるので、あえて進軍する必要はナシ。一番近い場所にいる陣陽から倒し、ヘリと戦車を遠距離から攻撃すれば、簡単にクリアできるぞ。余裕があればコンテナを破壊してアイテムを入手しよう。



▶この辺りから物陰に隠れるように敵を攻撃しよう。

敵ユニット
- ■BT02クアラベ×2
- ■ハーンイーガー×1
- ■110式 陣陽×3

STAGE 22 水上で戦おう

まず、全ユニットにホバータイプのレッグを装備させておく。そして、ミッションが始まったらマップ左側の水上まで移動させよう。こうすれば、こちらに敵は近寄って来れないのだ。あとは、水上からジーニアムM0を攻撃して倒せばOK。



▶ジーニアムM0さえ倒せばステージクリア。

敵ユニット
- ■110式 陣陽×2
- ■キャセルM2×2
- ■ジーニアムM0×1

STAGE 23 左右に分かれよう

このステージでは太塔4型に要注意！ このユニットはグレネードを装備しているので、1カ所に密集するのは非常に危険だ。ここは、2体ずつ左右に分かれて攻めていこう。マップ上には木がたくさんあるので、障害物として利用するといいぞ。

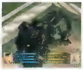


▶太塔4型はミサイルで早めに倒しておくのが得策。

敵ユニット
- ■レクソンM4F×3
- ■グラップルM1×2
- ■太塔4型×1

STAGE 24 リペアは必須!

敵は4体と少ないが、いずれも威力の高い武器を装備していて、かなり手強い。苦戦は必至なので、リペア系の回復アイテムをたくさん用意しておくことをオススメする。これといった有効な戦法がないため、あとは正攻法あるのみ！ 敵を1体ずつ誘い出して、集中攻撃で一気に倒そう。



▶シールドを装備させておけば比較的楽に戦える。

敵ユニット
- ■レクソンM4F×2
- ■グラップルM1×2

STAGE 25 地形を有効に活用!

敵の主戦力だけあってユニットの数が多く、真正面から攻めるのは危険。まずは、マップ左側のレール上へと自軍ユニットを移動させよう。道路とレールの間は切り離されているため、敵に接近されることなく戦えるぞ。地形的にもレール上のほうが有利なので、戦闘が楽になるはずだ。



▶ライフルを装備しているレクソンM4Fから倒そう。

敵ユニット
- ■レクソンM4F×4
- ■グラップルM1×3

STAGE 26 二手に分かれよう!

敵はマップの左右から進軍してくるため、挟み撃ちにされる可能性が高い。そこで、こちらも2体ずつ二手に分かれて攻めるのが得策。ただ、マップ上には障害物が少なく、とくに有利と言える地形もないので、堅実に戦うしかない。残りHPに注意しつつ、確実に敵を倒していこう。



▶マップ中央で戦うと、敵の集中攻撃の餌食に……。

敵ユニット
- ■レクソンM4F×4
- ■グラップルM1×2

※アリサ編、補足：【STAGE15】（ダガト・アハス通路）／110式陣陽×2、キャセルM2×1、歩兵×1が出現。
【STAGE16】（ダガト・アハスデッキ）／110式陣陽×2、キャセルM2×1、歩兵×1、ハーンイーガーP×1が出現。
【STAGE17】（ダガト・アハス機関室）／110式陣陽×3、歩兵×2が出現。

STAGE 15A レトリーバーに注意

ここで注意したいのはレトリーバー。このユニットはキャノンとマシンガンを装備しており、どちらも強力。うかつに近づくと大ダメージを受けてしまうので、遠距離からミサイルで攻撃しよう。また、経験値が高いので、熟練度の低いキャラに倒させると◎。



▶1回の攻撃でこのダメージ！ 油断は禁物だ。

敵ユニット
- ■OCU海軍 歩兵×3
- ■BT02クアラベ×4
- ■レトリーバー×1

STAGE 15B 基本戦術通りに戦え！

敵ユニット数こそ多いものの、戦力は低め。とくに苦労することなくクリアできるステージだ。ただ、坂の下からの出撃となるため、地形的にはこちらのほうが不利。いち早く高台に移動させることが大きなポイントとなるぞ。

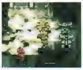


▶ヘリはミサイルで、砲台は高台から攻撃しよう。

敵ユニット
- ■ハーンイーガー×2
- ■40mm高射砲×3
- ■110式 陣陽×2
- ■キャセルM2×1

STAGE 16 タンクを爆破せよ！

マップの各所にはタンクが設置されており、破壊すると爆発して隣接しているユニットに大ダメージを与える。しかも、敵の初期配置がタンクの隣という絶好のシチュエーション！ 1ターン目にタンクを破壊し、敵のHPを削っておけば先の展開が楽になる。これを利用しない手はないぞ。



▶自軍ユニットが爆発に巻き込まれないように注意。

敵ユニット
- ■110式 陣陽×2
- ■キャセルM2×4

STAGE 17A,B ビーム兵器にご用心

コードマーリーが使うビーム砲は強力だが、左腕さえ破壊できれば楽勝。ブレノスはHPが低いので、ミサイルで攻撃すれば簡単に撃墜できるぞ。なお、ステージ17Bでは、110式 陣陽の数が3機となるので要注意！

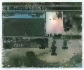


▶ビーム砲は格闘武器なみに威力が高いのだ。

敵ユニット
- ■ブレノス×2
- ■110式 陣陽×2
- ■キャセルM2×1
- ■コードマーリー×1

STAGE 18A,B NPCを守りきれ！

ステージ構成は両ルートともに同じ。アリサとルカーヴ（2人ともNPC）が倒されると敗北となる。敵はこの2人を集中的に狙ってくるので、近くの敵から速攻で倒していこう。砲台は倒す必要はないので無視してもOKだぞ。



▶人間用の回復アイテムを用意しておくといいぞ。

敵ユニット
- ■40mm高射砲×3
- ■BT02クアラベ×1
- ■キャセルM2×2
- ■ジーニ×1

STAGE 19A,B 待ち伏せ作戦でGO

自軍ユニットの初期配置は、障害物に囲まれた場所なので、敵を待ち伏せするにはうってつけ。先に一番近くにいる2体の陣陽を倒し、そのあとは1体ずつ誘い出して集中攻撃で倒す戦法がベスト。なお、ステージ19Bでは、110式 陣陽の数が3機となるぞ。

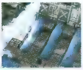


▶ヘリとレトリーバーはミサイルで狙い撃ち。

敵ユニット
- ■ハーンイーガー×1
- ■110式 陣陽×4
- ■レトリーバー×2

STAGE 20 ダムの上を拠点に!!

ミッションが始まったらバリケードを破壊し、ユニットをダムの上に移動させよう。すると、ダムの下にいる敵はいっさい行動しなくなるので、あとはミサイルやライフルで狙い撃ち。高低差による影響で反撃されることもなく、最小限のダメージでクリアできるはずだ。



▶ダムを破壊して、敵を強制撤退させることも可能。

敵ユニット
- ■永塞3型×5
- ■来迎1型×1

STAGE 21A,B,C 初期配置を見極めろ

A、B、Cルートともステージ構成はほぼ同じ。ステージ内は、森林地帯と川岸に大きく分かれていて、ルートによって自軍の初期配置は違う。初期配置が森林地帯の場合は、木を障害物として利用し、川岸の場合はホバータイプのレッグを装備させて、水上で戦闘を展開するといいだろう。



▶ハンはスキルも使ってくるので、非常にやっかい。

敵ユニット
- ■永塞3型×4
- ■天動3型×2

STAGE 21D,E ルートによる違い

ルートによって敵ユニットの構成が異なり、Eルートでは気旋6型の代わりに59式輸送車が2体となる。どちらの場合も、マップ端の森林地帯に逃げ込み、敵を誘い出してから1体ずつ確実に倒す戦法が得策だ。ちなみに、3ターン目には、天動3型が2体出現するので要注意！

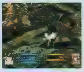


▶この辺りにユニットを待機させて、敵を待ち伏せよう。

敵ユニット
- ■天動3型×2
- ■気旋6型×2

STAGE 22A,B 正攻法で戦え！

ルートによって敵ユニットが異なる。Bルートでは永塞3型が2体、天動3型が1体配置されている。しかし、敵が残り1体になると永塞3型、天動3型、気旋6型が1体ずつ増援として出現してくるぞ。とくに有効な戦法はないので、正攻法で戦っていこう。



▶戦車やヘリなどのHPの低い敵から、どんどん倒そう。

敵ユニット
- ■54式 兵車×3
- ■永塞3型×2
- ■天動3型×1

STAGE 22C,D 地の利を生かそう！

Dルートでは天動3型が2体、気旋6型が2体配置されている。そして、4ターン目には天動3型が2体、来迎1型が1体増援として出現してくるぞ。敵は道路を境に左右に分かれるので、二手に分かれて迎撃しよう。



▶最初に気旋6型を倒しておくと、あとが楽。

敵ユニット
- ■気旋6型×1
- ■上風5型×2
- ■天動3型×2
- ■来迎1型×2

STAGE 23 屋根の上が有利！

敵の数こそ多いが、2、3体の編隊を組んでマップ全体に分かれているので、個々に撃破していけばそれほど苦戦することはないはず。マップ左上の障害物の上から建物の屋根に飛び移れるので、ここを拠点として攻め込もう。



▶屋根の上にいる敵はライフルやミサイルで撃墜！

敵ユニット
- ■54式 兵車×4
- ■常強軍 歩兵×2
- ■永塞3型×2
- ■来迎1型×1

STAGE 24 タンクの有効利用！

ステージ16同様、マップ内にあるタンクは、攻撃すると爆発して隣接する敵にダメージを与えることができる。敵をタンクの隣まで誘導して爆破し、戦闘を有利に展開しよう。ただし、タンクはターン開始時に自動的に爆発することもあるので要注意。



▶太塔4型は接近戦に弱いので、一気に近づこう！

敵ユニット
- ■永塞3型×3
- ■天動3型×3
- ■太塔4型×1

STAGE 25 59式輸送車から倒せ

59式輸送車は攻撃力の高いグレネードを装備しているので、1ターン目に素早く倒すのがベスト。その次に気旋6型と天動3型を倒していくのがいいだろう。3体の歩兵はとくに注意すべき点がないので、後回しでOKだ。



▶ステージクリア後、マーカスが仲間になるぞ。

敵ユニット
- ■常強軍 歩兵×3
- ■59式輸送車×1
- ■気旋6型×2
- ■天動3型×2

STAGE 26 兆竜4型に注意！

敵はミサイルやキャノンを装備したユニットで遠距離戦を展開してくる。中でも強力なミサイルとマシンガンを装備した、兆竜4型はかなりの強敵。HPも高いので、集中攻撃で一気に倒そう。また、長期戦は免れないので、リペアMAXなどの回復アイテムは多めに用意しておこう。

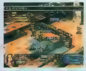


▶兆竜4型にはミサイルで応戦するといい。

敵ユニット
- ■54式装甲車×4
- ■兆竜4型×3

STAGE 27 慎重に行動しよう

これまでのステージと比べて、敵の戦力はやや低め。ユニットも中盤ステージでは定番とも言える永塞3型と天動3型しか登場しないので、難なく倒せるはずだ。ミッションが始まったら、マップ左側にいる永塞3型の動きに注意しつつ、中央にいる敵を先に倒していこう。



▶あせりは禁物。状況を正確に把握することが重要だ。

敵ユニット
- ■永塞3型×4
- ■天動3型×2

STAGE 28 右側から攻め込め！

敵は自軍を取り囲むように配置されている。中央から攻めると敵の集中攻撃を受けるので、マップ左側から攻めるのが最善策。自軍を左回りに進軍させながら敵を倒していこう。伏持式列車は接近戦が弱いので、隣接した状態から攻撃すれば楽に倒せるぞ。

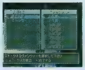


▶伏持式列車は、あまり強くないわりに経験値が高い。

敵ユニット
- ■54式装甲車×2
- ■永塞3型×3
- ■伏持式列車×1

STAGE 29 攻撃は最大の防御！

敵は4体と少ないが、これまでに登場したどのユニットよりも性能が格段に高いので要注意。さらに、いずれのユニットも「ダブルアサルト」のスキルを登録しているので、運が悪ければ全滅する可能性も……。そうならないために、敵に攻撃するチャンスを与えてはダメ。スキルの連鎖を狙って、速攻で倒していこう。



▶奇兵0型は希少なので、絶対に入手しておきたい。

敵ユニット
- ■奇兵0型×4

ヴァンツァー別詳細データリスト

前号と同様、ここでは新たに13体のヴァンツァーのリストを大公開！HPや重量などのパラメータから入手スキルの効果や入手確率など、すべてのデータを掲載している。とくに各ヴァンツァーから入手できるスキルは、要チェック！　これを参考にどんどんスキルを入手し、戦力をUPさせよう。



◀シミュレーターを利用し、お目当てのスキルを入手できるまで戦闘を何度も繰り返そう。

表の見方

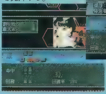
リスト内の表はユニットのパラメータとスキルデータの２つ。スキルデータの表内にある「発動確率」は、◎が高い、○が普通、△が低いことを表しています。また、入手確率はA～Dの４段階に分類され、Aになるほど入手が困難となります。入手スキル一覧表内の一番左に書かれたＢはBody、ＡはArm、ＬはLegの略称です。なお、入手スキルに関する特殊条件はリストの右上で補足しているので、そちらを参考のこと。

CHECK POINT 1　ステージの特徴に合わせて属性を変えよう

ボディの属性防御を改造すると、防御属性（貫通、衝撃、炎熱の内の１つ）が付加され、対応した武器属性のダメージを減少させることができるのだ。また、属性防御は出撃時にも変更が可能。各ステージの敵が使う武器属性をチェックして、防御属性を変更すれば戦闘がグッと楽になるぞ。必ず確認しよう！



▼属性防御はAPを割り当てることで、効果を発揮する。



▲ここで、防御属性を変更する。セットアップ画面でも変更可能だ。

CHECK POINT 2　ユニットは大きく分けて3タイプ

ユニットはパラメータによって、３つのタイプに分類される。１つはHPと移動力は高いが、出力が低い格闘戦タイプ。次に出力は高いがHPと移動力が低い遠距離戦タイプ。そして、２つの中間的な性能を持つバランスタイプだ。各タイプの特徴を覚えておけば、スムーズにセットアップできるぞ。

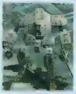


▼同タイプのユニットはパラメータがまったく同じものも多い。



▲アームとレッグは格闘戦タイプのものが一番オススメ。

111式 春陽



Body	HP	276	重	38	出力	269
Arm	HP	172	重	51	命中率	×14%
Leg	HP	228	重	38	移動力	3

ステージ１でのみ登場したユニット。ほかのユニットに比べて命中率が高いのが特徴。しかし、ArmのHPが低いという欠点がある。入手スキルも便利なモノばかりだ。だが、今回の攻略範囲では入手不可能。

入手スキル一覧表

B	スキル名	DMGFix400	効果	401～800のダメージをすべて400にする				
	条件	全武器（防御）	容量	1	入手確率	B	発動確率	◎
A	スキル名	リベンジセイム	効果	パーツを破壊されたら、敵の同じパーツを破壊する				
	条件	肩武器除く武器	容量	4	入手確率	C	発動確率	△
L	スキル名	AP６割Cut	効果	消費AP６割節約				
	条件	グレネード除く武器	容量	2	入手確率	B	発動確率	○

ウィスク



Body	HP	292	重	60	出力	344
Arm	HP	184	重	45	命中率	×12%
Leg	HP	240	重	18	移動力	2

出力が非常に高く、HPと移動力が低い典型的な遠距離戦タイプ。「ミサイル乱撃」はかなり強力だが、ミサイルの残弾が尽きてしまう。そのため、ミサイル弾をたくさん持たせておくのが得策と言える。

入手スキル一覧表

B	スキル名	敵属防無効	効果	敵の属性防御改造を無効化する				
	条件	グレネード除く武器	容量	3	入手確率	B	発動確率	○
A	スキル名	ミサイル乱撃	効果	残りのミサイル弾をすべて撃ち尽くす				
	条件	ミサイルのみ	容量	1	入手確率	C	発動確率	△
L	スキル名	回避２↑	効果	回避改造２UPした状態で戦う				
	条件	肩武器除く武器	容量	2	入手確率	B	発動確率	○

グラップルM1



Body	HP	464	重	39	出力	206
Arm	HP	292	重	15	命中率	×５%
Leg	HP	384	重	59	移動力	6

各パーツのHPと移動力が非常に高い格闘戦タイプ。入手スキルがいずれも強力なので、早い段階で覚えさせておきたいところ。「絶対先攻」などのスキルを組み合わせれば、より戦闘を有利に展開できるぞ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	格闘力UPⅢ	効果	格闘力を２倍にUPさせ、攻撃する				
	条件	格闘	容量	3	入手確率	B	発動確率	△
A	スキル名	ダブルパンチ	効果	左右連続格闘攻撃。両腕同じ格闘武器で発動				
	条件	両腕同格闘	容量	2	入手確率	C	発動確率	△
L	スキル名	熟練２↑	効果	自分の武器熟練度２UPした攻撃をする				
	条件	グレネード除く武器	容量	2	入手確率	B	発動確率	△

110式 陣陽



Body	HP	340	重	42	出力	254
Arm	HP	212	重	36	命中率	×10%
Leg	HP	280	重	43	移動力	3

HP、出力、移動力ともに優れたバランスタイプ。序盤のステージから数多く登場するので、早い段階で入手しよう。連射武器と得意とするキャラに「弾数UPⅡ」を複数登録して、連鎖を狙っていくといいぞ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	リベンジⅠ	効果	被弾ダメージを1.2倍にして返す				
	条件	肩武器除く武器	容量	1	入手確率	C	発動確率	△
A	スキル名	弾数UPⅡ	効果	発射弾数1.5倍				
	条件	連射武器のみ	容量	2	入手確率	B	発動確率	△
L	スキル名	Hit&Away	効果	攻撃して逃げる				
	条件	肩武器除く武器	容量	2	入手確率	C	発動確率	△

グリレゼクス



Body	HP	276	重	38	出力	269
Arm	HP	172	重	51	命中率	×10%
Leg	HP	228	重	38	移動力	3

111式春陽と同じバランスタイプ。入手スキルの中でも「スナイプAny」はかなり使えるので、必ず覚えさせておくこと。なお、「ひんし攻撃」は４つのパーツの総合HPが１／４以下の状態でのみ発動する。

入手スキル一覧表

B	スキル名	ズームⅢ	効果	集中力を上げ、命中率2.0倍の攻撃をする				
	条件	グレネード除く武器	容量	3	入手確率	B	発動確率	△
A	スキル名	スナイプAny	効果	すべての攻撃が敵のどこかのパーツに集中する				
	条件	連射武器のみ	容量	3	入手確率	A	発動確率	△
L	スキル名	ひんし攻撃	効果	マシンが危険状態にあるとき、武器熟練度がUP				
	条件	グレネード除く武器	容量	1	入手確率	D	発動確率	△

ゲイティ



Body	HP	340	重	42	出力	254
Arm	HP	212	重	36	命中率	×10%
Leg	HP	280	重	43	移動力	3

性能は110式陣陽とまったく同じで、入手スキルも便利なモノが多い。なお、「包囲射撃」は、標的が味方2機の攻撃範囲内に入っていることが条件。そのうえで、射撃武器で攻撃すると一定の確率で発動するぞ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	リベンジⅢ	効果	被弾ダメージを2.0倍にして返す				
B	条件	肩武器除く武器	容量	3	入手確率	B	発動確率	△
A	スキル名	包囲射撃	効果	3機で敵を包囲射撃する				
A	条件	射撃	容量	3	入手確率	A	発動確率	○
L	スキル名	敵熟練2↓	効果	敵の武器熟練度2DOWN				
L	条件	肩武器除く武器	容量	2	入手確率	B	発動確率	○

ラオペフィーア



Body	HP	464	重	39	出力	206
Arm	HP	292	重	15	命中率	×5%
Leg	HP	384	重	59	移動力	6

グラップルM1と同じ格闘戦タイプのユニット。入手スキルも格闘戦向きのものが多いので、3つとも覚えさせておきたいところ。「シールドAtkⅡ」は、盾のダメージ減少率が高いほど威力がUPするぞ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	タックルⅢ	効果	総重量をのせ、敵に体当たりで超特大ダメージ				
B	条件	格闘	容量	3	入手確率	B	発動確率	△
A	スキル名	シールドAtkⅡ	効果	シールドで敵をぶんなぐり特大ダメージ				
A	条件	格闘	容量	2	入手確率	B	発動確率	△
L	スキル名	アンチDMG40	効果	40以下のダメージをすべて0にする				
L	条件	全武器（防御）	容量	2	入手確率	C	発動確率	◎

ジーニ



Body	HP	292	重	60	出力	344
Arm	HP	184	重	45	命中率	×12%
Leg	HP	240	重	18	移動力	2

ウィスクと同様に遠距離戦タイプのユニット。入手スキルはいずれも効果が高いが、中でも「人間DMGⅢ」は強力。敵パイロットに10前後のダメージを与えるので、敵ユニットを奪うときに重宝するぞ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	属防1↑	効果	属性防御改造1UPし、全属性対応防御をとる				
B	条件	肩武器除く武器	容量	1	入手確率	C	発動確率	○
A	スキル名	人間DMGⅢ	効果	敵パイロットに超特大ダメージ				
A	条件	グレネード除く武器	容量	3	入手確率	B	発動確率	○
L	スキル名	デッドマシン	効果	パーツが破壊されても反撃可能				
L	条件	全武器	容量	1	入手確率	C	発動確率	◎

永塞3型



Body	HP	364	重	44	出力	253
Arm	HP	228	重	33	命中率	×9%
Leg	HP	300	重	48	移動力	4

性能的にはバランスタイプだが、同タイプのユニットと比べると少しBodyのHPが高い。なお、「格援護要請」は、格闘武器を装備した味方ユニットが標的に隣接した状態で、射撃武器で攻撃すると発動する。

入手スキル一覧表

B	スキル名	格援護要請	効果	味方に格闘援護要請をする				
B	条件	射撃	容量	3	入手確率	D	発動確率	○
A	スキル名	弾数UPⅢ	効果	発射弾数2.0倍				
A	条件	連射武器のみ	容量	3	入手確率	B	発動確率	△
L	スキル名	アンチDMG80	効果	80以下のダメージをすべて0にする				
L	条件	全武器（防御）	容量	3	入手確率	B	発動確率	◎

ビーネドライ



Body	HP	340	重	42	出力	254
Arm	HP	212	重	36	命中率	×10%
Leg	HP	280	重	43	移動力	3

110式陣陽と同様にバランスタイプのユニットで、「スナイプArm」は全スキルの中でもとくにオススメ。これさえ覚えれば、敵のアームから破壊することができ、戦闘がぐっと楽になること間違いなしだ！

入手スキル一覧表

B	スキル名	敵回避2↓	効果	敵の回避改造2DOWN				
B	条件	グレネード除く武器	容量	2	入手確率	B	発動確率	○
A	スキル名	スナイプArm	効果	すべての攻撃が敵のArmに集中する				
A	条件	連射武器のみ	容量	3	入手確率	A	発動確率	△
L	スキル名	経験値4倍	効果	入手熟練経験値を4倍にする				
L	条件	グレネード除く武器	容量	3	入手確率	B	発動確率	○

上帝1型



Body	HP	276	重	38	出力	269
Arm	HP	172	重	51	命中率	×14%
Leg	HP	228	重	38	移動力	3

アームの命中率が高いので、ライフルを装備させて後方から援護させるのに最適。「ダブルショットⅡ」はかなり使えるが、1種類の武器の熟練度しか上げていない場合は、「ダブルショットⅠ」を登録しよう。

入手スキル一覧表

B	スキル名	敵命中無効	効果	敵の命中改造を無効				
B	条件	肩武器除く武器	容量	3	入手確率	B	発動確率	○
A	スキル名	ダブルショットⅡ	効果	左右連続射撃攻撃。両腕異なる射撃武器で発動				
A	条件	両腕異射撃	容量	2	入手確率	C	発動確率	△
L	スキル名	経験値3倍	効果	入手熟練経験値を3倍にする				
L	条件	グレネード除く武器	容量	2	入手確率	B	発動確率	○

フォーラM12A



Body	HP	292	重	60	出力	334
Arm	HP	292	重	45	命中率	×10%
Leg	HP	240	重	18	移動力	2

性能は遠距離戦タイプ。「Armブレイク」は発動確率こそ低いが、一撃でアームを破壊できる超便利なスキルだ。ユニット自体も比較的早めに入手することができるので、すぐに覚えさせよう。

入手スキル一覧表

B	スキル名	緊急回避	効果	マシン破壊時にパイロットを緊急脱出させる				
B	条件	肩武器除く武器	容量	1	入手確率	D	発動確率	◎
A	スキル名	Armブレイク	効果	敵Arm絶対破壊				
A	条件	単射、格闘、ミサイル	容量	4	入手確率	A	発動確率	△
L	スキル名	エスケープ	効果	どこかのパーツが破壊されそうなときに逃げる				
L	条件	全武器（防御）	容量	1	入手確率	C	発動確率	◎

来迎1型



Body	HP	292	重	60	出力	344
Arm	HP	184	重	45	命中率	×12%
Leg	HP	240	重	18	移動力	2

性能はウィスクと同じ。「熟練3↑」は威力が高いミサイルやライフル、格闘武器を得意とするキャラに覚えさせるといいぞ。また、このスキルは連鎖する可能性もあるので、複数登録しておこう。

入手スキル一覧表

B	スキル名	属防2↑	効果	属性防御改造2UPし、全属性対応防御をとる				
B	条件	肩武器除く	容量	3	入手確率	B	発動確率	○
A	スキル名	人間DMGⅡ	効果	敵パイロットに特大ダメージ				
A	条件	グレネード除く	容量	2	入手確率	B	発動確率	△
L	スキル名	熟練3↑	効果	自分の武器熟練度3UPした攻撃をする				
L	条件	グレネード除く	容量	2	入手確率	B	発動確率	△

装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢

「ボトムズ」の硬派ＳＬＧがついに登場。かなり辛口なこのゲームのポイントをわかりやすく攻略するぞ！

9/30 SLG	▶￥6,800 ▶タカラ ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ボトムズ」の新しい設定がてんこもり！　ゲームだけど、これは明らかに新しいボトムズなので、ファンは絶対買いでしょー。今回の攻略プレー中、戦闘シーンの3Dグラフィックや ATの駆動音に、あぁこれこれ、と盛り上がってしまいました。一度クリアすると、あの地獄の吸血部隊と戦える「VSレッドショルダー」モードが加わります。例のパイロットも出てくるので（笑）、腕に自信がある人は挑戦してみましょー。まず勝てないけどな。（岩沢）

全ストーリーフローチャートと第1章のシナリオ攻略!!

『ボトムズ』は、見た目はオーソドックスなシミュレーションだが、実はかなりシビアなシステムになっている。何も考えずに、ただ敵を攻撃してレベルを上げて〜を繰り返しているだけでは、クリアは難しい。しかも、シナリオクリア時に入る〝ポイント〟によって進行するルートも決まる。最良のエンディングを見るにはできるだけ高いポイントを得なければならないし、すべてのシナリオを見るにはわざと低いポイントでクリアする必要もあるのだ。右のチャートを参考にしながら全シナリオクリアを目指そう。

まずはAPの基本概念をマスターせよ

AP（アクションポイント）は各キャラクターに個別に設定されており、行動はAPを消費して行われる。AP数値の残りがある限り、何度でも移動、行動が任意で行え、APは次のターンまでに最大値に回復する。ただし、APの使用量が多いと疲労度が上がり、疲労度が上がりすぎると、攻撃をミスするなどの弊害が起きるのだ。

▼移動は歩行とローラーダッシュの2種があり、歩行のほうが消費APが少ない。



▲攻撃力の低い武器は、その効果が低いぶん、AP消費がないものが多い。

全ストーリーフローチャート

このゲームには全部で8つ（A〜H）の章があり、各ルートは、3〜4つの章で構成されている。各ミッションの完了状況のポイントを累計して、次の章へと分岐し、味方が全滅すると、そのミッションに再度挑戦することになる。

A

1	白い闇	4	迫りくる脅威	7	断罪の死闘
2	包囲網突破	5	誇りのために	8	光の射す方へ
3	決死の陽動	6	冷たい月	9	失意の中で

99ポイント以下

B

10	『戦場』再び	14	戦う理由	18	最前線
11	再起に震えて	15	新たな風	19	激突、そして
12	レジスタンス	16	鉱山に燃えて		
13	召されぬ者達	17	追撃の熱帯夜		

109ポイント以下

C

20	再会…	23	裏切りの報酬
21	熱砂の騎兵	24	戦いは誰の為
22	聖地、そこは		

49ポイント以下

D

25	困惑の戦場
26	作戦の意味
27	愛、戦場に散る
28	自由への疾走
29	孤高の道化師
30	墓標なき骸
31	無限の回廊
32	鋼鉄の軍勢

E

25	決戦の時
26	許されざる者
27	真実の行方

F

10	終わりなき戦い	14	激突の鉱山
11	光と闇	15	灼熱の砂漠戦
12	生きるために	16	衝撃
13	愛、戦場に散る		

79ポイント以下

G

17	受け継ぐ意志
18	伝え残すもの
19	魂に導かれて
20	渦巻く思惑
21	戦いの果てに

H

17	戦火の中で
18	悲痛な知らせ
19	罪と罰
20	密林の要塞
21	明日への遺産

ポイント取得による分岐について（重要）

ポイントの取得は、ステージクリアにかかったターン数、クリア時に残った自軍ユニット数で計算される。10ターン以内にクリアすれば＋5ポイント、撃破されたユニットの数が、総数の50％以内ならば＋5ポイント、総数の25％以内であれば＋10ポイントされる。分岐するルートは5つ。すべてのルートを攻略せよ。

グッドストーリールート	A-B-C-D
[illegible]	A-B-C-E A-B-G A-F-G
バッドストーリールート	A-F-H

5つのポイントをチェック

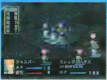
POINT 1 ATごとの得意地形を知れ

それぞれのATには得意とする地形があり、得意地形では、敵の攻撃を回避しやすくなる。それぞれの機体の移動力が最も高いものが得意地形で、逆に最も低いものが苦手とする地形。苦手な地形では回避率が下がるので、シナリオごとの機体のセレクトは重要な要素になる。



▲まずは、機体のステータス画面で、得意、苦手地形を確認しよう。

POINT 2 地形による有利・不利



▲このように高い位置に全軍で陣取れば、移動分のAPも節約できるので大助かりだ

このゲームでは、高い位置からの攻撃は当たりやすく、逆に、低い位置からの攻撃は当たりにくい設定になっている。高低差のあるシナリオでは、この特性を利用して、高い位置をキープするように戦えば、ターンをムダに消費することなく戦うことができるはずだ。

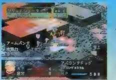
POINT 3 回復ユニットを使いこなす

装甲車などの修理機体は、隣接している機体を修理できる。回復手段はほかにないので、有効に活用したい。しかし、修理機体は防御力が低く、敵に撃破されやすい。また、修理ではパイロットに経験値が入らない。使いどころが肝心。



▲装甲車はマシンガンを備えているので戦えるが、防御力は低い。前には出せないのだ。

POINT 4 支援攻撃で敵を撃破

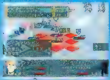


▲NPCに支援攻撃をさせるのが、最も効率のいい使い方だろう。

支援攻撃とは、条件を満たしている味方機と2機で敵を攻撃するシステムのこと。支援機は、武器を使用するAPがあり、敵を射程内に捕らえている必要がある。ただし、支援機の疲労度が大幅にアップするので、乱用は禁物だ。

POINT 5 ZOCを発生させよう

ZOCとは、すべての機体が持つ支配区域のこと。敵（味方）の機体はこの区域を無視して移動することはできず、ZOCに入ったら必ず停止しなければならないのだ。



▲ZOCを利用し、敵の足を止めることができるのだ。囲んで一気に攻撃しよう。

ZOCの例



ZOCの効果範囲が重なるほど敵の回避率が下がる。

装甲騎兵ボトムズ

第1章をMAXポイントでクリアするための役立ちガイド

メインキャラクターの能力を把握せよ

それぞれのキャラクターには、得意とするレンジ(射程)が設定されている。得意レンジ以外の攻撃は回避されることが多く、そのぶんムダにターンを消費してしまうので、一人一人の得意レンジは必ず覚えておくこと。特に、レベルの低いジャスパー、初期APが少ないマッケイは使い方が難しいので、リーダー格のマックスウェルでフォローするのを忘れずに。


▶最初のうちは、移動するだけでろくに戦えないことも。

序盤で登場する4人のキャラクターDATA





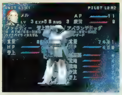

	マックスウェル	メル	マッケイ	ジャスパー
得意レンジ	2	3	4	4
初期LV	3	3	2	1
初期AP	11	11	10	10
	主人公だけあって使いやすい。消費APが低い武器でもそこそこ戦えるので、どんどん前に出そう。	中距離攻撃型で、意外と使える。接近戦には弱いので、後ろに下げておこう。	疲労度が上がりやすいが、回避能力は高い。遠距離から攻撃して仲間をフォローさせよう。	レベルが低く、APも少ないので使いづらい。第1章の途中でいなくなるので成長させにくいかも。
オススメAT	アバランチドッグHMC	ファッティーHMC	スレッジトータス	スレッジトータスSTC
オススメ装備	ミッドマシンガン	ソリッドシューター	12連ミサイルポッド	12連ミサイルポッド

雪原戦闘メインの第1章 ポイント攻略

延々と雪の中での行軍が続く第1章。ゲーム開始直後のわりに、かなり厳しいシナリオが多い。以下のガイドを参考にして、パーフェクトクリアを目指せ。

第1話 白い闇
捕らわれたハザウェイ中隊長を救出せよ

敵はファッティー2機と装甲車1台。開始時には敵と離れているので、まずは一番近いファッティーに接近しよう。NPCのレイノルズに攻撃をさせ、プレイヤーメンバーは後ろからとどめを刺すと、経験値を稼げる。


▲このシナリオの後、敵の持っていたファッティーを3機入手できる。さっそくメルを乗せ換えよう。

第2話 包囲網突破
マッケイ機を死守すること

雪上での本格的な戦闘。しかも、前回出撃したマッケイが装甲トラックに乗り換えており、戦闘要員が1人減っている。敵は装甲トラックを狙ってくるので、プレイヤーはマッケイを守りつつ、接近してくる敵を各個撃破。


▲NPCのレイノルズは、3機いるファッティーのほうへ向かう。プレイヤーも後を追おう。

第3話 決死の陽動
戦いよりもまずは逃げ道を考えよう

敵は10機の大部隊だが、こちらもNPCが5機加わっているので、戦力的には互角だ。ここはマッケイの装甲トラックの脱出が最優先なので、敵との戦いはNPCに任せ、とどめのみプレイヤーが刺すようにしよう。


▲敵は2部隊に分かれている。マップ北の部隊はNPCに任せること。

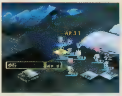
第4話 迫りくる脅威
陽動部隊との合流地点での遭遇戦

NPCがいない、初めてのプレイヤーキャラのみでの戦闘。だが、自軍は高台に配置されているので、ここから動かなければあまり苦戦することはない。のこのこやってくる敵を1機ずつ集中攻撃しよう。敵は5機出現する。


▲高台からは、攻撃の命中率や回避率が高くなるのだ。これを利用しない手はない。

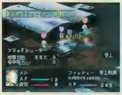
第5話 誇りのために
敵の基地を攻略して物資を入手せよ

敵基地とはいえ、出現する敵は4機のみ。しかも、自軍は高台に位置しているので、圧倒的に有利な戦いができる。また、マッケイが前線に復帰しているため、彼女を育てたい場合には、なるべく彼女にとどめを任せよう。


▲突入地点の北あたりに敵を誘導し、高台から攻撃すればあっという間に撃破できる。

第6話 冷たい月
ジャスパー死す! 深夜の奇襲を耐え抜け

オープニングでジャスパーが戦線離脱してしまい、痛い戦力ダウンとなる。代わりにハザウェイがブロッカーで出撃するが、雪上戦用ではない機体のため、あてにはできない。初期配置位置から動かず、集団で行動しよう。


▲ハザウェイの機体の周辺に固まり、地道に敵を1機ずつ倒そう。ターンオーバーに注意。

第7話 断罪の死闘
休む間もない敵の攻撃。しかし、援軍が!

自軍は4機だが、敵は7機も登場し、苦戦するかと思われるが、すぐに味方援軍として新たに3機が到着する。しかも、いままでNPCだったレベルの高い強者を使えるので、そんなに苦労はしないはずだ。


▲援軍は、陽動部隊だったレイノルズたち3人。いずれもレベルの高いキャラクターだ。

第8話 光の射す方へ
倍の敵を相手にどこまで戦えるか?

12機の敵に対し、自軍は6機。しかも、マッケイは装甲トラックに乗っており、戦力には数えられない(援軍メンバーはNPCに戻っている)。ここは、クリア条件であるマッケイ機の脱出を最優先にしよう。


▲レイノルズはオトリを買って出る。撃破されるとイベントシーンがあるのだが……。

第9話 失意の中で
マグダレナ降伏! 戦いは終わったのか!?

マグダレナを制圧したバララントへの抵抗を試みる戦いである。敵は5機と装甲車2台。数は敵のほうが多いが、町の地形を有効に利用すれば苦労しない。回復されないように装甲車から撃破するようにしよう。


▲NPCたちは初期配置から西へ動く。プレイヤーキャラも西方向へ向かおう。

Little Lovers SHESOGAME
リトルラバーズ シーソーゲーム

ヒロイン別の攻略もバッチリ。ゲームを快適にプレイするために必要なデータをまとめて掲載だ！

発売中 TBL	▶¥6,800（CD2枚組）　▶NTT出版／日経映像 ▶MC（3ブロック）、MT、4P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ということで、早くも攻略編も２回目。かなり文字も小さく、ちょっと見にくいかもしれませんが、どれも『リトラバ』攻略には欠かせないデータばかり。特に今回の目玉は、なんと言っても「足切りパラメータ」。ほかの恋愛モノに比べて、ヒロインと接する機会が少ないゲームなのに、さらにヒロインに会えないと「ゲームがつまらない」と感じちゃいますからね。これで、みなさんのイライラが解消されることを祈りつつ……。（袋）

攻略編第2弾！　ヒロイン別役立ちデータ集!!

今回は、前号の基礎知識編で紹介した〝足切りパラメータ〟など、隠しパラメータを中心としたデータ攻略。どれもが各ヒロイン攻略のためには、必須のデータばかりなので、下の読み方を参考にぜひ活用してほしい。ほかにも、ゲームシステムのワンポイントチェックをお届けする右のコラムや、ページ下のリトラバQ&Aなど、どれも見逃せない情報ばかりなのだ。



▲今回のデータがあれば「なんで会えないの？」とか「どこに誘えばいいの？」といった疑問が、即解消されるのだ。

キャラデータの読み方

【学年・学期別「足切り」パラメーター一覧】ヒロインマスで会う＆デートに必要なパラメータ。【学年・学期別オススメデート場所】好感度の高い場所、○→△の順で効果的。【プレゼントの好み】誕生日プレゼント、◎→○→△の順で効果的。【ランキング参照比率】学期末ランキングで男気と人気を気にする比率（※１）。【パーティ編成】※２。

Check! 知っておきたい『リトラバ』㊙情報！

Point 1　3年2学期にゲームが変わる？

３年２学期になると、通常のゲーム進行に加えてエンディングを左右する〝告白〟を行うことができる。ヒロインの好感度もより明確に♥の数で表示され、ゲーム中での♥の総数が常に一定になる。つまり、全員で、ヒロインの♥を奪い合う形になるのだ。



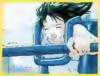
◀告白カードは１枚きり。１回の告白に賭けるのだ！



今度は♥ハート争奪戦！

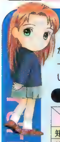
Point 2　こんなデートをしたことある？

今回の攻略では、グッドエンド狙いの攻略ということで、好感度アップ率の高いデート場所を紹介している。だが、実はヒロインがあまり好みではない場所でデートしたときに、下のようなボーナスＣＧが表示される場合もある。アルバムを埋めたい人は、いろいろな場所でデートしてみよう。



※１）これによって次の学期の好感度上昇率が変化します。より気にしているランキングが高いほうがいいです。※２）オススメパーティは一番勝ちやすいパーティであって、ベストの選択ではありません。グッドエンドを見るためには強いキャラ（キラーキャラや学園キング）と組むことが必要です。

EPISODE I　僕と彼女と週末に　神藤ゆりか



Yurika

意外（？）にも、スポーツ系少女なゆりか。優先して育てたいパラメータは、知性と体力。登場していない１年１学期と、シナリオの進行上で２年３学期はデートに誘えないので注意。また、デートのときには「危険な香りカード」が効果的だぞ。

学年・学期別「足切り」パラメーター一覧

	1年1学期	1年2学期	1年3学期	2年1学期	2年2学期	2年3学期	3年1学期	3年2学期
知性	—	47	75	90	122	155	172	208
体力		27	35	40	52	65	72	72
芸術	—	10	13	17	22	27	32	38
人徳		10	13	17	22	27	32	38
感性	—	10	13	17	22	27	32	38

学年・学期別オススメデート場所

1年1学期—デート不可

1年2学期
○遊園地
△ラグビー「明田大学vs早瀬治大学」
△映画「サボテンシスターズ」

1年3学期
○ハライタ・キャシーのコンサート
○下心ブラザーズのコンサート

2年1学期
○サッカー「リバーサイドvsデルソル」
△ＳＦ映画「スター・ボーズ」
△緑ヶ丘植物園

2年2学期
○遊園地
△GHARAコンサート
△緑ヶ丘水族館

2年3学期—デート不可

3年1学期
○サッカー「日本代表vs韓国代表」
○緑ヶ丘植物園
△クリック・エラプトンのコンサート

3年2学期
○映画「すごく恋しくて」
○緑ヶ丘水族館
○遊園地

プレゼントの好み

１年時は、誕生日イベントが起こらない。また、１年のホワイトデーのプレゼントには、イヤリングがベスト。

10/21

1年時（※誕生日イベントが発生しない）		
2年時		
17本のバラ	¥9,000	◎
ひざのサポーター	¥1,500	○
アイスクリーム	¥300	△
3年時		
お守り	¥500	◎
プラチナリング	¥25,000	○
参考書	¥1,300	△

ランキング参照比率

男気：７　人気：３

パーティ編成

キラーキャラ	オススメパーティ
木館	田中、徳田or水垣、河村

EPISODE II　夏草の誘い　桜井ゆきえ



Yukie

ゆきえ攻略の前提は、野球部の入部。また、実際にデートできるのは２年２学期からなので、それまでは体力＆人徳中心に、パラメータアップにはげもう。また、デートのときには、「男らしくカード」や「危険な香りカード」なども効果的だ。

学年・学期別「足切り」パラメーター一覧

	1年1学期	1年2学期	1年3学期	2年1学期	2年2学期	2年3学期	3年1学期	3年2学期
知性	0	22	37	47	64	91	105	125
体力	20	27	35	40	52	65	72	88
芸術	0	10	13	17	22	21	26	38
人徳	20	27	35	40	52	65	72	88
感性	0	10	13	17	22	21	26	38

学年・学期別オススメデート場所

1年1学期～2年1学期—デート不可

2年2学期
○野球「ブレービーズvsガイアンツ」
○緑ヶ丘総合体育館
○遊園地
△GHARAのコンサート

2年3学期
○緑ヶ丘水族館
△JC・ロックフェスティバル
△ラグビー「明田大学vs早瀬治大学」

3年1学期
○クリック・エラプトンのコンサート
○緑ヶ丘植物園
○緑ヶ丘美術館「シロ・ニイガタ展」
△映画「すごく恋しくて」
△サッカー「リバーサイドvsデルソル」

3年2学期
○SF映画「スター・ボーズ」
○野球「ブレービーズvsストローズ」
△緑ヶ丘総合体育館
△遊園地

プレゼントの好み

１年時のプレゼントは、効果はすべて同じなのだ（あげたほうがいいぞ）。１年のホワイトデーには、雪だるまの人形が◎。

12/8

1年時（効果はどれも同じ）		
カロリーメイト	¥200	—
リボン	¥900	—
CD	¥3,000	—
2年時		
手袋	¥1,200	◎
イヤリング	¥6,000	○
たいやき	¥100	△
3年時		
マフラー	¥2,000	◎
あんまん	¥100	○
時計	¥8,000	△

ランキング参照比率

男気：９　人気：１

パーティ編成

キラーキャラ	オススメパーティ
徳田	田中、水垣、河村

♥リトラバQ&A

Q：パラメータマスやクラブマスに止まったとき、ルーレット画面の右上に「レベル」が表示されるんですけど、アレってなんですか？
A：レベルです（笑）。パラメータマス、クラブマスは、止まった回数に応じて、どんどんレベルアップします。レベルが高ければ高いほど、パラメータの最大上昇値も上がります。どちらのマスを優先的に使うか決め、序盤のうちから数多く止まっておくのが得策といえるでしょう。



EPISODEⅢ　あの歌が思い出せない　荻原なな

Nana

ななは、ほかのヒロインと比べて足切り値も高く、デートでの好感度も上がりにくい攻略が難しいキャラ。また、2年1学期まではデート不可なので注意しよう。ちなみに性格系カードは、あまり効果がないので、むやみに使わなくてもOK。

学年・学期別「足切り」パラメータ一覧

	1年1学期	1年2学期	1年3学期	2年1学期	2年2学期	2年3学期	3年1学期	3年2学期
知性	20	45	73	87	117	148	163	197
体力	0	10	16	24	32	41	51	63
芸術	20	25	33	37	47	58	63	77
人徳	0	10	16	24	32	41	51	63
感性	20	25	33	37	47	58	63	77

学年・学期別オススメデート場所

1年1学期～2年1学期
デート不可

2年2学期
△GHARAのコンサート
△ラグビー「明田大学vs早瀬治大学」
△ハライタ・キャシーのコンサート
△緑ヶ丘水族館

2年3学期
○緑ヶ丘スケート・ガーデン
△仁侠映画「仁義ある戦い」
△緑ヶ丘植物園
△クリック・エラプトンのコンサート

3年1学期
△下心ブラザーズのコンサート
△サッカー「日本代表vs韓国」

3年2学期
○JC・ジャズフェスティバル
○PUEENのコンサート
○遊園地
△映画「サボテンシスターズ」
△野球「日米野球」

プレゼントの好み

ななも、1年の誕生日のイベントは発生しない。また、バレンタインも、実質チョコはもらえないので、お返しはなし。

誕生日 7/17

1年時（誕生日イベントが発生しない）

2年時
ギターの弦　¥1,500　◎
ギターのピック　¥300　○
アンプ内蔵ギター　¥1,9000　△

3年時
イヤリング　¥2,0000　◎
ブルースハープ　¥3,000　○
アルバイト情報誌　¥200　△

ランキング参照比率

男気：5　人気：5

パーティ編成

キラーキャラ	オススメパーティ
小椋	田中、水垣、田辺



EPISODEⅣ　失くした1／2　冬月あや

Aya

優先するパラメータは、芸術、人徳。シナリオ進行上、1年の2学期までは、まともな会話（デートも）はできない。接触カードなどをムダに消費しないで、序盤はパラメータアップに専念すること。デート時に有効なのは、「危険な香りカード」。

学年・学期別「足切り」パラメータ一覧

	1年1学期	1年2学期	1年3学期	2年1学期	2年2学期	2年3学期	3年1学期	3年2学期
知性	0	22	37	47	64	81	92	110
体力	0	10	13	17	22	27	32	38
芸術	20	27	35	40	52	65	72	88
人徳	20	27	35	40	52	65	72	88
感性	0	10	13	17	22	27	32	38

学年・学期別オススメデート場所

1年1学期ーデート不可

1年2学期ーデート不可

1年3学期
○緑ヶ丘水族館
△ＳＦ映画「スター・ボーズ」
△緑ヶ丘スケート・ガーデン

2年1学期
○アニメ映画「うしろのトロロ」
○緑ヶ丘植物園
△サッカー「リバーサイドvsデルソル」

2年2学期
○映画「サボテン・シスターズ」
○緑ヶ丘美術館「ペカソ展」
△GHARAのコンサート

2年3学期
○緑ヶ丘水族館
△ラグビー「明田大学vs早瀬治大学」
△緑ヶ丘スケート・ガーデン

3年1学期
○緑ヶ丘植物園
○クリック・エラプトンのコンサート
△緑ヶ丘美術館「シロ・ニイガタ展」

3年2学期
○映画「すごく恋しくて」
○緑ヶ丘植物園
○遊園地

プレゼントの好み

あやの場合は、3年の誕生日イベントがない。ホワイトデーには、1年時→ホワイトチョコ、2年時→エプロン、がいいぞ。

誕生日 3/3

1年時
クマのぬいぐるみ　¥3,000　◎
料理の本　¥1,500　○
アイスクリーム　¥300　△

2年時
花束　¥5,000　◎
チーズケーキ　¥300　○
山の写真集　¥2,500　△

3年時（誕生日イベントが発生しない）

ランキング参照比率

男気：4　人気：6

パーティ編成

キラーキャラ	オススメパーティ
河村	田中、水垣、田辺



EPISODEⅤ　ひまわり　松浦くるみ

Kurumi

くるみとは、仲よくなるのが早いが、逆に友だちの一線を超えるのが非常に難しい。体力、感性を中心としたパラメータアップと、ヒロインマスでこまめな会話をしていこう。「男らしくカード」、「優しくカード」が、デートでは効果的。

学年・学期別「足切り」パラメータ一覧

	1年1学期	1年2学期	1年3学期	2年1学期	2年2学期	2年3学期	3年1学期	3年2学期
知性	0	22	37	47	64	81	92	110
体力	20	27	35	40	52	65	72	88
芸術	0	10	13	17	22	27	32	38
人徳	0	10	13	17	22	27	32	38
感性	20	27	35	40	52	65	72	88

学年・学期別オススメデート場所

1年1学期
△下心ブラザーズのコンサート
△映画「サボテンシスターズ」

1年2学期
○KIZZのコンサート
○遊園地
△野球「ブレービーズvsガイアンツ」

1年3学期
△カンフー映画「中林寺」
△ラグビー「日本代表vs豪州」
△緑ヶ丘水族館

2年1学期
高好感度デートスポットなし

2年2学期
◎「日米野球」
○仁侠映画「仁義ある戦い」
○GHARAのコンサート
△遊園地

2年3学期
○JC・ロックフェスティバル
△ラグビー「明田大学vs早瀬治大学」
△緑ヶ丘水族館

3年1学期
○ホラー映画「死霊のはらいた」
○クリック・エラプトンのコンサート
○サッカー「日本代表vs韓国代表」

3年2学期
○PUEENのコンサート
△SF映画「スター・ボーズ」
△野球「ブレービーズvsストローズ」
△遊園地

プレゼントの好み

くるみは、すべてのプレゼントによる好感度アップの結果がランダム。ホワイトデーも同様で、ある意味〝賭け〟となる。

誕生日 6/9

1年時（効果はどれも同じ）
いちごぽっキー　¥200　―
スパイクのピン　¥700　―
デジタルペット　¥2,000　―

2年時
お守り　¥500　―
カロリーメイト　¥200　―
CD　¥3,000　―

3年時
お守り　¥500　―
帽子　¥3,500　―
自己啓発の本　¥2,000　―

ランキング参照比率

男気：2　人気：8

パーティ編成

キラーキャラ	オススメパーティ
田辺	田中、小林、徳田



EPISODEⅥ　四月の風　日向さゆり

Sayuri

さゆりとは、1年1学期、2年2学期～3学期がシナリオ的にデートができない。優先的に上げたいのは、知性、人徳。特に知性は重視され、テストで上位になるのも好感度アップだ。デートでは、「お笑いカード」、「センス良くカード」などが有効。

学年・学期別「足切り」パラメータ一覧

	1年1学期	1年2学期	1年3学期	2年1学期	2年2学期	2年3学期	3年1学期	3年2学期
知性	20	47	75	90	122	155	172	208
体力	0	10	13	17	22	27	32	38
芸術	0	10	13	17	22	27	32	38
人徳	20	27	35	40	52	65	72	88
感性	0	10	13	17	22	27	32	38

学年・学期別オススメデート場所

1年1学期ーデート不可

1年2学期
○ラグビー「明田大学vs早瀬治大学」
△映画「サボテン・シスターズ」
△JC・ジャズフェスティバル
△緑ヶ丘美術館「ペカソ展」

1年3学期
○ハライタ・キャシーのコンサート
○ラグビー「明田大学vs洋芝府中」
○遊園地
△映画「すごく恋しくて」

2年1学期
○ラグビー「日本代表vs豪州」
△アニメ映画「うしろのトロロ」
△クリック・エラプトンのコンサート

2年2学期～2年3学期ーデート不可

3年1学期
○MHK交響楽団リサイタル
○緑ヶ丘植物園
△サッカー「日本代表vs韓国代表」

3年2学期
○ラグビー「ヨントリーv洋芝府中」
○遊園地「シーサイドパーク」
△SF映画「スター・ボーズ」
△PUEENのコンサート

プレゼントの好み

なかなか〝渋い〟プレゼントが多い、さゆり。1年時のホワイトデーのお返しには、雪だるまの人形をプレゼントしよう。

誕生日 5/15

1年時（効果はどれも同じ）
豆大福2ヶ　¥200　◎
料理の本　¥1,000　○
圧力鍋　¥7,000　△

2年時
取り込み簡単物干し　¥1,000　◎
チーズケーキ　¥300　○
イヤリング　¥8,000　△

3年時
柳葉包丁　¥5,000　◎
滋養強壮剤　¥2,000　○
眠気防止キャンディ～　¥1,300　△

ランキング参照比率

男気：10　人気：0

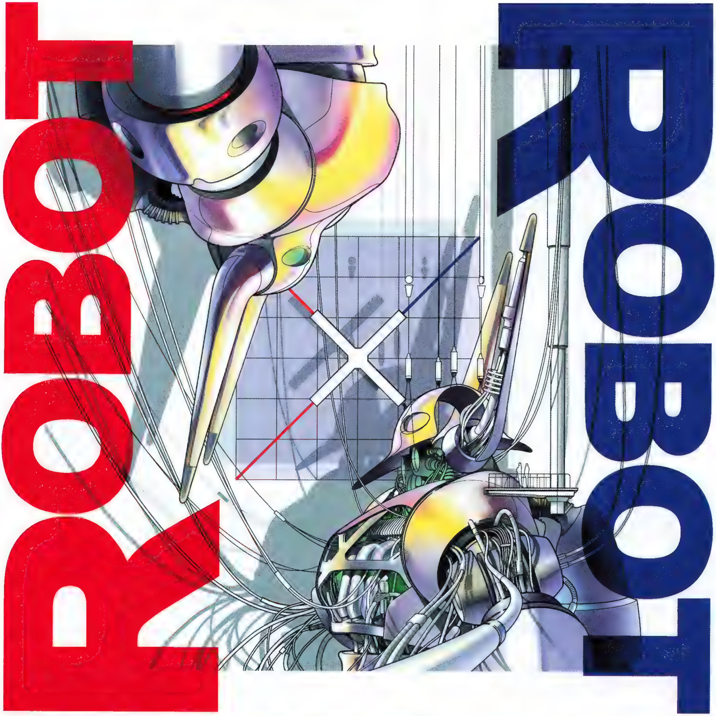
パーティ編成

キラーキャラ	オススメパーティ
谷口	田中、水垣、河村

♥リトラバQ&A

Q：ヒロイン別のオススメクラブってありますか？　女の子とクラブが同じだと、何かイベントが起こるとか？
A：残念ながら、クラブが一緒だから特別なことが起こるのは、ゆきえだけです。優先するパラメータに応じてクラブを決めるのがいいでしょう。ゆりか→サッカー、なな→写真、あや→美術、くるみ→運動系、さゆり→天文など。これはあくまでも一例で、必ずこの部でなければいけないわけではありません。

君だけのロボット、君だけの作戦。



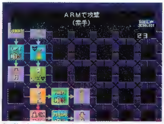
本格派 プログラミング
対戦シミュレーション登場。

ロボット×ロボット

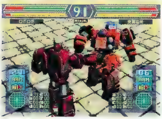
標準価格：予価5,800円（税別）
10月14日（木）発売予定



多彩な武器が選べます。射程や攻撃力の違いだけでなく時間を止めたり敵のエネルギーを奪ったりもできます。



行動パターンをプログラミングします。機能タイルを矢印でつないで並べます。自動プログラム生成機能もあります。



敵を何体か倒して面をクリアすると、新パーツが手に入ります。友達の作ったロボットと戦うこともできます。

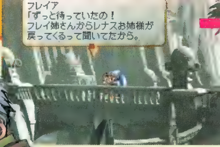
PlayStation

NEMESYS

企画・制作・販売
（株）ネメシス　〒180-0004　東京都武蔵野市吉祥寺本町4-9-14 シティパル吉祥寺402

詳しくはこちらのホームページへ…http://www.nemesys.co.jp





神と人間のドラマチックストーリーに急接近!!
スタッフの直撃取材も敢行！

主神オーディン

神界ヴァルハラを統べるアース神族の王。知力と武力を備えた絶対的支配者で策謀を好む性向がある。本作での彼は北欧神話で一般的に描かれる老齢な神というイメージから脱し、40歳前後の男という印象になった。なお、作中では女神フレイを介してヴァルキリーに指示を出す。



Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

VALKYRIE PROFILE™
-ヴァルキリープロファイル-

●99年冬発売予定　●RPG　●¥6,800（CD2枚組）
●エニックス　●MC（1ブロック）、AC（DS対応）

続けざまに情報が出され､その全貌が徐々に見えてきた『ヴァルキリープロファイル』。練り込まれたシステムと、統一感を備えた荘厳な世界観が魅力の大作RPGだ。今回は制作者インタビューも急遽実施。本作の全貌に迫る!!



INTERVIEW

開発スタッフ直撃で判明した意外な事実とは!?

プレイ開始時点の選択で仲間もダンジョンも変わる？

前人気も高まり、期待の1本として注目される本作。そこで今回は、トライエースとエニックスの制作者2人に突撃インタビューを敢行。開発中のソフトを見せてもらいつつ、彼らの口から『ヴァルキリープロファイル』(以下『VP』)に関する話を伺った。そこで、細部を補填する証言の数々から意外な真実が見えてきたのだ。以下がその一部である……。(以下文中敬称略)

＊

——まず最初にお聞きしたいのが、「3D表現全盛の今、あえてサイドビューのRPGという形を選んだ理由は？」ということなんですが。

山岸(以下「山」)：もう上方俯瞰のRPGは見飽きた、ってのが第一の理由ですね。でも開発当初は、けっこう社内からの反対意見もあったりしたんですよ。

五反田(以下「五」)：地味になるということで。

山：しかし、最終的に作ってみたとき、サイドビューで多重スクロールにしたほうが奥行き感がある。あと、画像がすごくキレイなんです。3Dだ、CGだ、ポリゴンだっていうより、逆に映画的でキレイに見えるんですよ。

また、横スクロールなんで、動きがアクションゲームに近い感じに見えるんです。フィールドでの行動は歩く、走る、しゃがむ、スライディング、ジャンプ、氷撃(ひょうげき)というのがあります。氷撃とは、敵を凍らせて動きを止める行動で、これによって接触してもエンカウントしない状態になります。また、凍った敵をつかんで移動させることもできる。さらに壁に向かって撃つと、氷の塊が足がかりになるので、その上に乗って移動も可能。

あと、ステージ内にある宝箱も、持ち上げて投げ壊せます。ただしトラップが仕掛けられている宝箱もありますよ。開けると爆発したり、矢が飛び出してきたりとか。この辺はアクションゲームっぽいですが、『VP』は次々と敵が登場して、忙しく戦うゲームではない。敵に接触しなければバトルは起こらないので、ゆっくりアイテムを集めながらトラップを解いていくことができます。

——接触エンカウント方式だと、ノーエンカウントで成長しないままボスまで行ける可能性がありますが、それを避けるための強制戦闘イベントは入ってるんですか？

山：いや、その場合はもう1回ダンジョンに戻ってレベル上げすればいいいんですよ。

——それはまあ、そうですけど…。

山：ノーエンカウントでずんずん進むなんてことをやるとキャラを鍛えられないんで、結果的に神界に兵士を送れなくて、ゲームに支障をきたしちゃいますよ(笑)。

——あ、そうか！

山：神界で活躍できるレベルに成長させたキャラを転送することが地上での戦闘の目的なので、強引に進むと「お前は役に立たん！」ってオーディンに言われてゲームオーバーになっちゃいます。だから、自然にレベルを上げげつつ物語も進めていくことになりますね。



●株式会社エニックス
ソフトウェア企画部企画課
山岸 功典氏



●株式会社トライエース
代表取締役
五反田 義治氏

——(実際にプレイしながら)けっこうダンジョン内は長そうですね。

山：あ、オートマッピング機能ありますよ(と、ボタンを操作する)。

——これ便利ですね！

山：ダンジョンは多重階層で現在位置がわからなくなっちゃうことが多いんですが、これで確認すれば、すぐ自分の居場所を把握できます。

あと、話が変わりますが、ゲームスタート時にモードをEASY、NORMAL、HARDの3つから選ぶことができるんです。それで、例えばHARDにしか出てこないダンジョンなどもあるんですよ。

——モードによって、ストーリーも変わるんですか？

山：多少は変わりますね。EASYでプレイすると、登場するキャラクターが少なくてエンディングも2通りだけなんですが、得られる経験値が多いのでストーリーをサクサク進めることができます。逆にHARDにすると、全体的な難易度が上がる代わりに、すべてのキャラが登場して、真のエンディングを含めた3つの結末を楽しむことができるんです。ダンジョンの構成もモードによって変化するんですよ。

また、モードごとにキャラクターの初期レベルも違ってきます。EASYとNORMALはキャラクターごとの固定レベルが設定されてます。HARDは全員レベル1から。だからEASYはお試し版でHARDはやり込み版って感じかな。

——それはやりがいありますね。

山：それともう1つ、新しいのは「経験の宝珠」というアイテムがあることです。イベントでストック用の経験値がもらえるんですよ。

——ストック用？

山：普通、経験値って全員に振られるじゃないですか。このゲームでは入手経験値が1000だとすると、1000以外にも振られない経験値500がストックとして保管されます。そしてその経験値を任意でキャラクターに振りあてることができるんです。すぐ自分に振ってもいいし、後半出会ったキャラクターに振りわけてもOK。例えばHARDをプレイする場合には、レベル1の新たな仲間に対して、そのストックをどう使うか、っていうことが重要になってきます。これによってキャラの成長も自分でコントロールできるんですよ。



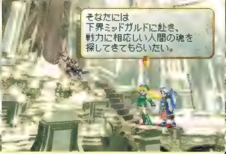
便利なオートマッピング機能もアリ！

これがインタビュー内で話題になったオートマッピング機能。サイドビューで表示されるフィールドが多層構造となるダンジョンが多いため、この機能をつけたのだそうだ。

EASYはお試し版で、HARDはやり込み版って感じかな。









競走馬育成SLGみたいな要素もアリ？

――プロローグ後は、どんな感じで始まるんですか？
山：オープニングイベント後にワールドマップの画面になります。
五：マップ上にダンジョンや町などのシンボルがあって、自由に移動できます。ただし最初から入れる場所は限られていて、イベントが進行すると、徐々に入れる場所が増えていきます。
――旅の途中で死に瀕した人の声が聞こえると駆けつけるということですが、実際にはどういう手順に？
山：「耳をすます」というコマンドがあって、それを使うと死にかけている人の魂の声が聞こえます。そこで現地に移動すると、死者のイベントが始まるんです。耳をすまさなくても、自分で行く場所を選んでいろんな人と出会った末にイベントが発生する場合もあります。
五：ワールドマップ画面で、町などのシンボルについての情報が出るんですよ。ここでは何が起こっているとか、どんな町だとか。で、その時点で行ける場所には自由に移動できるんです。
――具体的なイベント内容は？
五：まず、死者に未練があると仲間にできないんです。未練はキャラによって違うんで、イベントもさまざま。それをヴァルキリーが解決してあげなくちゃいけない。
――全員を必ずしも仲間にしなくてもいいんですか？
五：しなくてもいいです。
――じゃあ、全員と出会う前にクリアしちゃうことも？
山：ありますね。
――ゲームクリアといえば、神界戦争を勝利に導くのが、最終的な目的なんですよね？
山：目的というより楽しみ方の1つです。例えばキャラを出し渋るうちに神界戦争が終わってしまい、役に立てなかったとかそういうこともあるかもしれません。反面、送ったキャラのレベルが低すぎて死んじゃったりすることもある。その辺のさじ加減が楽しみ所ですね。
――戦争はいつでも見れるんですか？
山：戦争そのものを見ることはできないですが、戦争イベントの一部と結果報告が見れます。競走馬育成シミュレーションみたいな感じですね。下で育てて、上で戦わせる。それで勝った負けたとか、クラスが上がったとか死んだとかいうのがあるんです。
――定期報告は入る？
山：入ります。例えばダンジョンや町から出たとき、ほかに何らかのアクションを起こしたときにフレイから連絡が入るんです。上はこんな戦況だから、こんな戦力が欲しいっていう要求も含めて。自分から確認することはできないです。
――感情移入したキャラと別れてしまうことに賛否両論あると思うんですが、その辺は気にしませんでした？
五：『VP』では、システムもシナリオも「自分で選ぶ」というのがコンセプトなんですよ。
山：イヤなら神界にキャラを送らなければいい。自分で決めるのが重要ってことですね。
――地上と神界の時間が同時に経過するということですが、それに従って神界の戦局が変わると、要求される兵士のニーズも変わるんですか？
五：例えばある戦域では、城壁があって直接攻撃できないから遠隔攻撃系の兵や魔法使いが欲しいという要求が来たりします。これを無視すると、次は敵の大軍が来たから、勇猛な戦士を要求される局面に変わっていることもあります。
――例えば、魔法使いが欲しいと言われているときに、戦士を送ってもいいんですか？
山：いいです。誰をいつ送るかという判断は自由ですから。
五：最後まで無視してもいいんですよ。一応、ゲーム上の最終目的は神界戦争に勝つという設定ですが、ユーザーの最終目的がそれじゃなくてもいいんです。仲間を全員集めて鍛え上げるのを目的にしてもいい。バッドエンドにもバッドなりの物語がありますから。
――じゃあ、エンディングは必ずしも神界戦争の結末じゃない？
山：そうですね……実はこれってベタベタの恋愛モノの話なんですよ。
――ええ!?
山：ヴァルキリー自身が成長して自分自身の本当の姿を探すというのが、真の結末に関係するんです。ヴァルハラの戦争とミッドガルドの人たちの物語、それとヴァルキリー自身の物語。これらの謎を解くことが、ゲーム全体の謎解きなんですよ。ユーザーには、その結末を自分で見てほしいです。
――それは楽しみですね。期待してます。本日はどうもありがとうございました。

CHECK 実は隠された真の目的が？

インタビュー中にもあった「真実の結末」。これは、ヴァルキリー自身の出自に関わる謎が核心となる。しかも、それはプロローグで語られる悲劇とも深い関係があるとのこと。これは神界戦争よりも重要なファクターとして、作中で追々語られていくのだ。

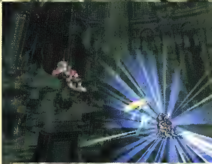


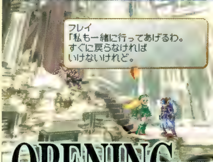
▲地上を旅して真実に気付く？

キャラを手放すことも含め「自分で選ぶ」のがコンセプト



◀実は、お2人の口からほかにも驚くような発言が飛び出したのだが、それらはまだヒミツ。今後の追跡情報に期待してもらいたい。





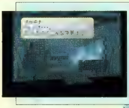
OPENING ～勅命を受けて地上へ

主要キャラの1人、プラチナの死亡イベントに始まるプロローグが終わると、続いてこのオープニングに入る。ここではヴァルキリーがオーディンに呼ばれて戦乱が近いことを知らされ、甲冑をもらって地上に赴くまでが描かれる。

PROLOGUE&CHARACTER

ヴァルキリー自身の謎と、仲間の魂の物語とは?

物語は、両親に冷たい仕打ちを受けて育った少女プラチナの話から始まる。彼女は人買いに身売りされようとしてり、これを聞いた彼女の幼なじみの少年ルシオは、ある晩プラチナを連れて村から逃げる。しかし、行くあてもない2人は逃亡の末に鈴蘭の谷に迷い込み、花の毒に当たったプラチナは生きる気力を失って絶命。ルシオは彼女の死に慟哭し、場面は暗転する。この悲劇が本作のプロローグ。続いて舞台は神界の宮殿に移り、主人公ヴァルキリーが地上へ向かう指令を受けるシーンに。彼女の地上での目的は、優秀な死者の魂を狩り集めて育てること。そして、やがて神界で起こる戦争に備えてキャラを神界へ転送するメインストーリーが始まるのだ。



プロローグに登場する薄幸の少女。親に売られそうになって幼なじみの少年ルシオと共に村から逃亡するが、鈴蘭の毒を受けたのち死亡する。ここでプロローグは終わるため、プラチナの魂と彼女に恋していたルシオの行方はまったくの不明。オープニング後の本編で登場するらしいが……。



▲仲間にした人間の魂を鍛えて、神界へ送るのがヴァルキリーの役目。戦いを経て、人間たちの魂は成長していく。



プラチナ

関係不明だが似ている!?

現段階での詳細は不明だが、プラチナとヴァルキリーの容姿はきわめてよく似ており、何らかの関係があることは間違いないと思われる　もしかすると、肉親的なつながりを持つ者同士なのだろうか?



ヴァルキリー

オーディンの命を受けて、地上に人間の魂を狩りに降りてきた戦乙女。プラチナとの関係は不明だが、魂を狩るヴァルキリーの使命を考慮すると、彼女の魂と何らかの繋がりを持つことが考えられる。また、ほかにもアリューゼなど最大で24人の人間の魂を仲間にすることになる。

敵対?

死亡後、ヴァルキリーの仲間になる



ガノッサ

老練な魔術師にして、軍事大国ヴィルノアの中核を担う作戦参謀を務める男。冷酷非情かつ残忍な性格の知略家で、隣国を次々と併合していく手腕を何者にも認められている。彼は密かに不老不死の秘法を探し求めていると噂されており、やがてヴァルキリーと敵対する関係のようだ。

●職業：魔術師
●年齢：60歳



アリューゼ

幼いころから命のやりとりを教え込まれ、死をも恐れぬ行動をとり続ける熟練の戦士。その戦いぶりは猛烈、的確で付け入る隙なしと言われた。最後は謎の死を遂げたと伝えられる。ヴァルキリーとは比較的初期の段階で出会う。

●職業：傭兵
●年齢：27歳

生前

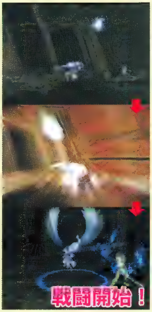
BATTLE

戦闘でのポイントを5つに分けて徹底チェック！

①敵との接触でバトル開始 触れ方次第で戦況も変化

本作の戦闘は、フィールド上に見えている敵と接触することで開始されることは以前お伝えした通り。この接触エンカウントには実は2つの種類があり、敵への接触の方法次第で戦闘開始の状況が変わるのだ。敵に対してこちらから剣を振って接触すると、意図的に攻撃を仕掛けたものとして先制攻撃を行うことができる。反面、敵に体が接触したり、背後からぶつかられて戦闘に入ると、不意をつかれたものという判定となり、敵に先制攻撃を許す結果となることもある。

本作では先制側が圧倒的に有利になるので、バトルを行う際は自分の周囲に注意し、こちらから攻撃を仕掛けることが重要になるのだ。



◀敵に触れると戦闘開始。ヴァルキリーが仲間の魂を召喚する。

戦闘画面説明

ここには敵モンスターの名称と、その数が表示される。

分子の数字が現在のターン数を表す。分母は通常∞になっているが、イベント戦闘時などには分母が整数になり、ターン数に制限が生じる場合もあるようだ。

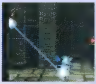


上から戦闘中の仲間の名前とHP、CT値を示す。CTとは決め技使用時に溜まるパラメータで、この値が0にならないと決め技を使用できない。溜まったCTは通常攻撃を使うことで消費されていく。

4つの記号はコントローラの各ボタンに対応。同じ記号のボタンを1度押すと、設定されたキャラが1回攻撃する。記号脇にある緑のバーは1ターン内の最大攻撃回数を示し、これが3つあるキャラは1ターン3回まで攻撃可。

CHECK ダンジョン内の仕掛けに注意

ダンジョン内にはさまざまな仕掛けもある。ときにはヴァルキリーのアクションを駆使してそれらをクリアする必要も。こういうパズル的要素も楽しみの1つだ。



◀仕掛けのレーザーが発動。うまく回避せよ。



グレイ

●職業：重戦士
●年齢：不祥

全身に鎧をまとった戦士。過去に属していた仲間たちの中では腕利きだったが、仲間を1人殺した経歴を持ち、そのためか追われる身になっているらしい。死亡後は仲間の魂の1人となる。

の仲間？



ロレンタ

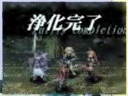
●職業：魔術師
●年齢：36歳

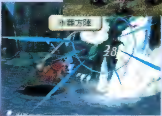
地上で名を知られた魔術学院の長。自身も実力派の魔術師であり、過去には何人もの弟子をとっていた。指導力に富んだ人物で、先生タイプの性格の女性。死亡後はやはり仲間に。

CHECK 仲間は総勢24人

本作に登場するキャラクターのうち、ヴァルキリーが仲間にすることができるのは全部で24人。彼らの魂を鍛え、やがて神界戦争の要員として天上に送るのがヴァルキリーの仕事。神界に送る魂は任意選択が可能で、誰をいつ送っても構わないが、送られた魂はそれ以後プレイヤーから干渉できない。神界に上った魂はラグナロクに参加して武功をあげることもあるが、残念ながら死亡したりすることも。なお、仲間になる魂にはオリエンタルな装いのキャラもいるようだ。

▶プラチナの幼なじみルシオもプロローグ後に死亡し、仲間になる。

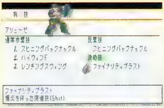




▲漢字4文字の決め技を使うキャラ。彼は東洋系の戦士の魂のようだ。

②通常攻撃はボタンを押すタイミングが重要!

3つの技を事前登録しておき、同じボタンを3度押すと同キャラが3つの技を連続で繰り出す戦闘システムがこのゲームの特徴。技の中には「敵を空中に浮かす」などの特性を持つものがあるため、攻撃を途切れなく行うには、ボタン押しのタイミングも重要なのだ。一例を挙げると、敵を浮かせた場合、続けて攻撃をヒットさせるにはジャンプ攻撃を設定したキャラで叩くしかない。この条件を満たし、加えて敵が浮かんでいる間にボタンを押さないと、次の攻撃は当たらないのだ。つまり攻撃をつなげるには単にボタンを押すだけでなく、コンビネーションとそのタイミングを考えて戦う必要があるのだ。



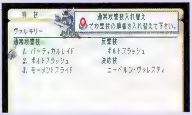
▲攻撃方法の設定画面。左の通常攻撃は3つまで設定可能で、攻撃ボタンを3回連続で押すと、1～3の技が続けて繰り出されるシステムになっている。



▲一撃目でスライディング。敵が転んだ拍子を見計らって再度ボタンを押し、同じキャラで斬りつける。続けてほかのキャラで攻撃!!

CHECK 特技の設定について

設定できる技は、通常技・決め技ともにキャラのレベルアップなどによって増えていき、常に入れ替えることが可能。一方、決め技のほかに反撃技なるものも設定できる。これは、敵の攻撃にあわせてタイミングよくボタンを押すと、自動的に反撃を繰り出す技。この反撃技もレベルアップで覚えたり、技の書のようなものを入手すると設定できるようになる。



▲コンビネーションのつながり方と有効性を考慮した上で設定していくのが肝心なポイント。

③ゲージを溜めて強力な決め技を使う！

戦闘中に通常攻撃を敵に当て続けると、各キャラごとに設定されたCT値が下がると同時に、画面左下のヒット数表示の下にある決め技ゲージが溜まっていく。これが満タンのときにCTが0のキャラがいれば、そのキャラは決め技を繰り出せるのだ。全キャラとも決め技は1つずつしか設定できないが、そのぶん発動すると絶大な破壊力を誇る。



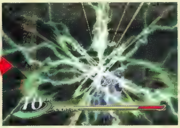
◀コンボ表示の下にあるのが決め技ゲージ。攻撃のヒット回数に応じて溜まる。

●CT値と決め技ゲージの関係

CT値は決め技を使うと上昇し、通常技だけを使い続けると下降する数値。このため、決め技ゲージをフルにした状態でCTを0に保っておかないと、決め技の連続発動は難しい。



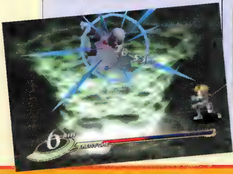
▲CT値0で決め技ゲージが満タンとなった状態。ここでボタンを押すと、決め技が発動する。



▲条件さえ満たしていれば、複数のキャラの決め技を連続で繰り出すことも可能だ。

CHECK 決め技の連続発動とゲージの消費

上で書いたように、決め技ゲージは一度決め技を使用するとある程度減るが、決め技ヒット中にも溜まる。そのためうまく通常技との連携を使って条件を整えれば、間髪入れず決め技を連続で繰り出すことも可能。連続使用したくない場合はターン終了コマンドを入れれば、決め技を使わず、戦闘が敵のターンに移る。





◀▲余剰な決め技攻撃でゲージを消費するオーバーアタック時などは、ターンを終了させてゲージを次に持ち越すのがお得。

④魔法とアイテムの使用はどうなる？

本作では直接攻撃のほか、魔法も攻撃手段の1つとなる。ただし魔法の威力はあまりにも高いため使用回数の制限が伴う。また、決め技の代わりの大魔法もあるが、こちらも制限アリ。一方、アイテム使用や装備変更も戦闘中に行えるが、それを実行したキャラはそのターンの攻撃には参加できない。

▼敵を灼熱の炎に包む魔法や雷撃系の魔法など、全体攻撃系の効果を持つものが多い。





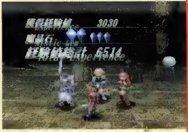
●魔法の使用制限

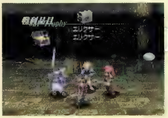
魔法は確実に敵にヒットし、一撃で10ヒットに相当する大ダメージを与える。その強力すぎる威力がゲームバランスを崩すことを避けるため、1ターンに1回か、または数ターンに1回しか使用できない。

1～数ターンで1回のみ!

⑤戦闘で得られる経験値とアイテム

本作では、戦闘終了時に得られる通常の経験値のほかに、戦闘中にも魔晶石と呼ばれるボーナス経験値が入手できる。この魔晶石をどのキャラがとるかによって、成長にさまざまなバリエーションが出てくるのだ。





◀手に入るアイテムはエリクサーなど回復系のものが多い。



魔晶石って?

◀▲経験値がストックされたものが魔晶石。これは戦闘中に特定のスキルを使用して敵を斬りつけることで入手できる。


PlayStation
きみの
冒険とともに、
伝説は姿を変える。
プレイする度に無限に生まれ変わる、緻密なストーリー展開。
末弥純が描く美しき英雄たちが、いま、中世ファンタジー世界へと旅立つ!
たたかう
方向キー下でスキル
ゼネテス


ついにできたを。
koei
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
コーエーはファンタジーをドラマに変える。
中世ファンタジーRPG、その精髄。
ZilIO'll
ジルオール
Produced by
TEAM-INFINITE
10月7日 発売 プレイステーション版：6,800円
予約特典
魅惑の末弥純キャラ設定画集（オールカラー）
ビジュアルファンブックがもらえる!!
［攻略本］ジルオール完全攻略マニュアル 11月刊行予定 予価1,500円 ［イメージソング］「Same night,same face」Fayray（ANTINOS RECORDS）メインキャラクターデザイン© 末弥純
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■“ ”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また“DUAL SHOCK”は同社の商標です。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


PlayStation
史上最強の猿が、ここにいる。
それは、古代中国の冒険活劇
シミュレーションRPG
西遊記
さいゆうき


ついにできたを。
KOEI
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
冒険には、パートナーが必要だ。
コーエーは冒険をドラマに変える。
イメージキャラクター 松田 純
11月発売予定
プレイステーション版:6,800円
Produced by 福気 Fu-Qi
PocketStation™に対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
メインキャラクターデザイン 山田章博
西遊記メインテーマ曲「MAGIC GOKU」
(作詞・作曲・歌 タケカワ ユキヒデ)
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また"PocketStation""DUAL SHOCK"は同社の商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


また一歩、
ほんとの競馬に近づいた。
好評発売中!!プレイステーション版:6,800円
[攻略本]ウイニングポスト4 ハイパーガイドブック 1,500円
[関連書籍]ウイニングポスト通信Vol.1
4
ウイニングポスト
Winning Post 4
そして、自分も…その手伝いができてたってことですよね?
残り600mを切りました
後続馬が徐々に差を詰めます
各馬最終コーナーをカーブして
種牡馬からレースまで充実の海外競馬、馬をみごとに個性化する新配合システム、自分だけの血統を作れる「ウイニングポスト」だけの興奮がさらに深くなった。生粋の競馬ファンも、ビギナーも、さあウイニングポストワールドへ!
デザイン ©かどた ひろし


ついにできたを。
koei
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
コーエーは競馬をドラマに変える。
4
ウイニングポスト
そのすべてがドラマ。そのすべてがリアル。
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 4
ウイニングポスト
「ウイニングポスト4」発売記念
ウイニングカップ'99 Autumn開催
100万円
■参加方法／「ウイニングポスト4」同梱の専用はがきにて、あなたの馬のパスワードをお送り下さい ■締切り／199
年10月22日（必着） ■賞金／賞金総額100万円 優勝:賞金10万円 5名 準優勝:賞金5万円 5名 3位:賞金3
円 5名 ほか電撃賞 ※最終結果につきましては当社ホームページ等でお知らせいたします ※詳細は商品同梱のチラシをご覧下さい
このソフトは下記コンビ
FamilyMart
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


PlayStation
戦塵のかなたに烈風が吹く。
▼ KOEI The Best　プレイステーション版:各 2,800円／絶賛発売中…続々登場! 話題を呼んだ名作がグーンとお求めやすく!
KOEI The Best ¥2,800(税別)
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／毛利元就 誓いの三矢／水滸伝・天導一〇八星／大航海時代外伝
ゼルドナーシルトSpecial／維新の嵐／三國志 孔明伝／大航海時代Ⅱ／アンジェリークSpecial／七つの秘館
水滸伝・天命の誓い／三國志 英傑伝／提督の決断Ⅱ／エアーマネジメント←この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです
10/1発売 DESTREGA
織田信長伝
▼ KOEI The Best　プレイステーション版:3,800円
KOEI The Best ¥3,800(税別) 提督の決断Ⅲ
the Best
▼ プレイステーション・ザ・ベスト／好評発売中
Winning Post 3・2,800円／三國志Ⅴ・3,800円／信長の野望 覇王伝・2,800円／信長の野望 天翔記・3,800円
太閤立志伝Ⅱ・2,800円／Winning Post 2プログラム'96・2,800円／三國志Ⅳ・3,800円
10/1発売 麻雀大会Ⅱ Special
●2,800円


ついにできたを。
KOEI
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
コーエーは歴史をドラマに変える。
いざ、プレイステーションで。興奮の戦国ドラマへ。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望®
烈風伝
絶賛発売中
●プレイステーション版／価格:9,800円
ハイパーガイドブック 上・下巻／各1,200円
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
リコエイションゲーム
太閤立志伝Ⅲ
秀吉のあっぱれ出世人生、大ヒット中！
プレイステーション版・6,800円
絶賛発売中
DUAL SHOCK 対応
続々追加出荷中!!!
※一部地域で品切れとなりましたことをお詫びいたします。
今、戦国ブームにのれ！
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■以下のソフトについては発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。…信長の野望 烈風伝／太閤立志伝Ⅲ／KOEI the Best ゼルドナーシルトSpecial／KOEI the Best 維新の嵐／KOEI the Best 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
KOEI the Best 毛利元就 誓いの三矢／KOEI the Best 水滸伝・天導一〇八星／KOEI the Best 大航海時代外伝／KOEI the Best DESTREGA
KOEI the Best 織田信長伝／プレイステーション・ザ・ベスト麻雀大会Ⅱ Special ■上記以外の掲載ソフトについての中古販売は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


ついにできたを。
KOEI
ポップ&キュートなおしゃれゲー。
ファッションエンタテインメント
That's QT
ザッツキューティ
'99.12 IN STORES
流行の発信は、キミのショップから。
小耳にキャッチしたイメージから、キミだけのファッションが生まれる。
個性キラリのポップなセンスでストリートの流行をデザインしよう!
プレイステーション版:5,800円
PlayStation
NO RESALE
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です、また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL 045-561-6861(代)


東京 新宿 ひがし 大宮 横浜 大阪 札幌 仙台 名古屋 福岡 広島 沖縄
日本のどこにいても同じ授業が受けられる。
YAG SYSTEM Project Code-A Printed in JAPAN 1999
2000年度4月生
入学願書受付中
MEDIA CREATOR SCHOOL
学校法人
大矢学園グループ
代々木アニメーション学院
〒151-0053
東京都渋谷区代々木
1-20-3-DP-9
フリーダイヤル
0120-310-042
才能を世に！
The Game Section POWER UP!
伝統実績最強のゲームスクール！
案内書無料郵送
詳しいカリキュラムが書いてある案内書です。
YAGの全てのシステムを知ることが出来ます。
お気軽にお電話でお申し込みください。
充実の機材と
親切丁寧指導で
21世紀に活躍する
クリエイターを育成します
ゲームCGを作成する
CGデザイナー科（2年）
旧名称・ゲーム・グラフィックデザイナー科
独自の世界観とルール創作をする
ゲーム・デザイナー科（2年）
登場キャラクターを生み出す
キャラクター・デザイン科（2年）
旧名称・ゲーム・キャラクターデザイン科
感動のストーリーを作り出す
ゲーム・シナリオライター科（2年）
臨場感のある音楽を奏でる
サウンド・ディレクター科（1年）
旧名称・ゲームサウンド・ディレクター科
ハリウッド映画に迫る映像をWSで創り出す
モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
パソコンの組上げからデジタルアニメまで
デジタル映像エキスパート科（2年）
インターネットとCD-ROMなら
マルチメディア・クリエイター科（1年）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
YAG 代々木アニメーション学院
無料一日体験入学実施中
ゲームを作ることもCGを描くことも、やってみるとスゴク面白い。多くの人が魅了するゲームの創作活動に参加してみませんか。なんだか難しいと思っている人もいるかも知れませんが、やってみればその面白さにきっとハマってしまうはず。現場経験豊富な講師が、充実の機材で親切丁寧にゲーム制作を指導します。
フリーダイヤル 0120-310-042 お気軽にお申し込みを



新たな人形姫(プリンセス・クルル)が

謎の風船団!

トトカルチョ号の前に現れる謎の風船団! 果たして敵か味方か……って、この風船と乗っている猫たちはどこかで見たことがあるような気が(笑)。



クルルの翼となるクジラ型飛空艇 その名は



じゃーん♪ これがあたしたちの冒険の翼・飛空艇トトカルチョ号。ネーミングがちょっと気になるけど、大砲も付いているし、なかなかカッコイイでしょ? さぁ、このトトカルチョ号で、どこまで冒険にいこうかなぁ♥





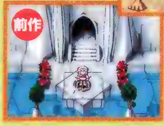
トトカルチョ号

今度の冒険の舞台は世界?

前作『マール』での冒険の舞台となったのは、もちろんマール王国。船を使うことはあったが、それでも王国内を出ることはなかった。だが今回、『リトプリ』で飛空艇トトカルチョ号が登場することが明らかになった。ということは、『リトプリ』では世界を舞台に冒険が繰り広げられることも十分に考えられるぞ。敵との空中戦などもあるかも? ところでトトカルチョ号にマーキングされているあのロゴは……。



▲前作では、マップはマール王国内だけのものだった。『リトプリ』では、これがワールドマップになるのか?



◀舞台が世界に広がれば、沈没船内やビューティキャッスルなどのように、冒険のバリエーションが増える可能性もある。今から楽しみだね。



▶ペ○ちゃん風になっているけど、やっぱりエトワールなのかも?

個性豊かなキャラクターたち

『リトプリ』に登場するキャラクターたちは、敵味方を問わず、"超"がつくほど個性派揃い。特に序盤からクルルと行動を共にする親友のクレアの天然ボケ(?)ぶりは必見だぞ。



NIPPON ICHI SOFTWARE PRESENTS

織りなす大冒険RPG!

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

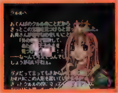


●リトルプリンセス　マール王国の人形姫2
●日本一ソフトウェア　●RPG　●¥5,800予定
●11月発売予定　●メモリーカード(ブロック数未定)

おてんばな2代目人形姫・クルルが繰り広げる、涙と笑いの大冒険RPG『リトプリ』。今回は最新情報&ついに発売となった『+1』について紹介していくぞ!

様々な要素がパワーアップ

前作「マール」の続編となる「リトプリ」。絵本のようなほのぼのとした世界観や2Dにこだわったグラフィックなどをしっかりと継承しつつも、戦闘をサイドビューに変更したり、シナリオをボリュームアップするなど、大幅にパワーアップ！　より遊びやすく、より楽しく仕上がっているぞ。『マール』のファンだけでなく、前作を知らない人にも、ぜひプレイしてほしいゲームなのだ。



▲敵を倒すだけのRPGとは違う、あったかいストーリーも見逃せない。女の子も楽しめる。



人形のカスタマイズ

召喚することで戦闘に参加してくれる「リトプリ」の人形　彼らは、経験値を得てレベルアップするほか、ジュエルというアイテムを使ってカスタマイズすることもできるぞ。

さらにクオリティアップ

シリーズの目玉、ミュージカルイベントもクオリティがアップ！曲数の大幅な増加（15曲以上）に加え、ミュージカル前にはフルボイスによる会話イベントも追加される。





クルル

本名クルセイル・シェリー・マール・Q。前作の主人公コルネットとマール国王フェルディナンドの間に生まれた元気いっぱいの王女さまだ。両親のような恋に憧れ、「あたしも自分だけの王子さまを見つけるの♥」と意気込んでいる。
また、お城では、「おてんば姫」と呼ばれている。





クルルの母コルネットの恋と冒険を描いたRPG!

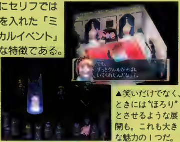
マール王国の人形姫 +1たすいち

●マール王国の人形姫＋1（たすいち）
●日本一ソフトウェア　●RPG　●¥3,800
●絶賛発売中　●メモリーカード（1ブロック）

ついに発売となった『マール』の廉価版『＋1』。これは、ただ『マール』が安く遊べるだけでなく、『リトプリ』の体験版などが入った「おまけディスク」も付いてお買い得なソフトなのだ。ここでは前作を未体験な人のために『マール』の魅力を大紹介!

SYSTEM システム

基本は2Dタイプのオーソドックスなファンタジ−RPGだが、ほのぼのしたストーリー&かわいいキャラ、やさしい難易度のおかげで、誰にでも楽しめる作品に仕上がっている。イベント中にセリフではなく歌を入れた「ミュージカルイベント」も大きな特徴である。

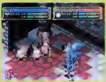


▶主人公コルネットだけでなく、エトワールも熱唱!

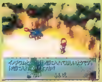
▲笑いだけでなく、ときには"ほろり"とさせるような展開も。これも大きな魅力の1つだ。

戦闘

戦闘シーンは『リトプリ』と違い、斜め上からの視点（クォータービュー）で、移動先の指定や、攻撃できる範囲が決まっているなど、タクティカルSLG風。また、魔法やキャラ固有の特殊攻撃、"ごほうび"攻撃などの要素が盛り込まれている。



▲『リトプリ』よりも、少し戦略性が重視される。

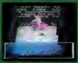


▲戦闘に勝つとモンスターを仲間にすることも可能。

●人形が仲間に



「リ[illegible]」と一番[illegible]のは、人[illegible]ットとして[illegible]コル[illegible]と一[illegible]ってくれ[illegible]冒険のあちこちで出会う人[illegible]テ&テラ、し くんなど全部で15体の人形がいる）[illegible]どんどん[illegible]していくこと[illegible]大[illegible]1つだ。



電撃プレイステーション特製

『リトルプリンセス　マール王国の人形姫2』キャンペーン予約用紙

お名前		
性別	年齢	ご職業
ご住所　〒		
電話番号		

（店印）ソフトを予約したお店のハンコをもらってください。



クルルの情報コーナー リトプリver. 第4回

ついに前作の廉価版『＋1』も発売！　詳しい紹介は上でやっているので、まだプレイしていない人は、要チェックだよ。前作をプレイしちゃった人は、もうちょっと待っててね。きっといいこともあると思うんだ。ではでは、今回の情報コーナーも、はりきっていってみよ〜〜！

1 予約キャンペーン

前回、予約キャンペーンのことを紹介したのは覚えてる？　みんなもう予約してくれたと思うけど、まだという人、予約したいけど予約用紙がお店になかったという人は、左を見て。そう、なんと今回は特別に予約用紙をつけちゃったの！　『リトプリ』を予約したらお店のハンコを予約用紙に押してもらってね。あとはその予約用紙をハガキに貼って日本一ソフトウェアに送ればOK。これで設定資料集がゲットできるよ。それと左の予約用紙を切りたくない人は、コピーしてそれを使ってもいいよ。



◀しめ切りは10月31日消印有効だから早めにね。

【予約キャンペーンのあて先】
〒509-0108　岐阜県各務原市須衛町4−179−1　テクノプラザ207号室
株式会社日本一ソフトウェア　リトルプリンセス予約キャンペーン係行

STORY＆CHARACTER（ストーリー＆キャラクター）



▶コルネット＆フェル、不思議の森で運命の出会い。

森で凶悪なドラゴンから助けてくれた王子さまに一目惚れしたコルネット。なんとかパーティで王子さまに大接近……と思いきや魔女・マージョリーたちが乱入！　王子さまを石に変えて連れ去ってしまう。コルネットは王子さまを助けるためにクルルとともに旅立つことに。そして大賢者・ポリャンスキーの助言通りに、王子さまの石化を解くために必要な５つの心を一生懸命集める中、楽しいこと、悲しいことなどさまざまな体験していく。そして、ついにマージョリー一家の居城ビューティーキャッスルへ。果たして王子さまを救えるのか!?



◀会えばケンカすることの多いコルネットとエトワール。



◀王子さまを見て一目惚れしてしまったマージョリー。



◀マージョリーたちに勝ち、王子さまを助けだせるのか？





エトワール

コルネットの幼なじみにして、ケンカ友だち。マール王国でも有数の大金持ちローゼンクイーン家の一人娘で、性格的にはちょっぴりイヤミなところも……。だが、コルネットとクルルがケンカしたときには仲直りのきっかけを作るなど、友だち思いの一面もある。ミス・マールコンテストでは、コルネットと"しれつ"な女のバトルを繰り広げた。



コルネット

『マール』の主人公で、人形と言葉を交わし、自由に操ることのできる"人形使い"の女の子。ちょっぴり単細胞なところがあるが、純粋で明るく元気な性格だ。両親を小さなときに亡くしていて、オレンジ村でおじいさんのムスタキと一緒に住んでいる。実は遥か昔に滅んだといわれる古代人の血を引いていて、"人形使い"の力を持っているのもそのせい。

クルル

コルネットが小さい頃からいつも一緒にいた妖精タイプの人形。好奇心旺盛で、コルネットをトラブルに巻きこむことも。また、ほかの人形と違い、コルネット以外の人とも普通に話をすることができる。実はクルルには大きな秘密が……。



フェルディナンド

マール王国の20代目王位継承者。剣の腕もたち、頭もよく、そして容姿もバツグンと３拍子揃った、絵に描いたような王子さま。とても活発で、よくお忍びで街や森に出かけることもある（そのときにコルネットと出会った）。また、フェル本人は、堅苦しいことが嫌いで、みんなが王子としての自分しか見ていないことを少し悩んでいる。

おまけディスク

「＋１」につく「おまけディスク」では、３つの要素を楽しむことができる。詳しくは下をチェックしてね。どれも必見の内容で、まだ「マール」をプレイしたことのない人には超オススメなのだ。

1 たいけんばん

今回、ストーリー紹介をした「リトプリ」の序幕「プリンセス・クルル」が、プレイ可能！　バトルあり、ミュージカルありの充実した内容なので、これだけのために「＋１」を買っても十分お得かも？



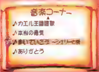
2 イラストコーナー

前作のさまざまなイラストが見れちゃうコーナー。ＤＰＳの表紙に使われたイラストや小説版「マール」の挿絵など、ゲームをプレイしただけでは見ることができない、レアな絵が満載なのだ！



3 音楽コーナー

「マール」のミュージカルイベントで使われた、８曲の歌を聞くことができるコーナー。ゲームの名場面をバックにして、感動の曲の数々を楽しめるぞ。でも、最初はゲームの本編で聞いてね。



② イラストハガキ

今回はスペースがちょ〜っと狭いけど、そのぶん気合い200％（?）で、３人のみんなのイラストを紹介しちゃうよ。もちろん、まだまだイラストの募集は続けるので、「リトプリ」が大好きなみんな、どんどん送ってきてね。詳しい応募方法は「５ハガキ募集」のほうをチェックしよう！



◀栃木県　京代桃恋さん：あたしと人形のクルルのツーショット。とってもよく描けてるね。





▲北海道　あずまことねさん：期待して待っててね。
◀長野県　千賀さやかさん：ミャオとニャンニャンって知り合いなのかな？

③ プレゼント

いつも「リトプリ」とこのコーナーを応援してくれてるみんな、どうもありがとう！　今回も感謝の気持ちをこめて、「リトプリ」の２種類のグッズをプレゼント！　応募方法はイラスト同様「５ハガキ募集」を見てね。

レジマット



▶あたしのイラストが描かれたと〜っても素敵なレジマット。机の上に敷くのにも、ピッタリだよね。

ポストカード（10月ver.）



◀プレゼントでは、おなじみとなったカレンダー付きポストカード。今回は10月verだよ。

④ 電撃プレイステーションD24

10月15日発売の電撃プレステーションD24の「リトプリ」の目玉は、なんといっても「ミュージックプレイヤー」！　「リトプリ」に収録される予定の歌３曲、ＢＧＭ６曲を自由に聞くことができるんだよ。これは買い❤



◀あたしとランディのミュージカルイベントの歌も入ってるんだよ。

⑤ ハガキ募集

このコーナーではみんなの熱い思いのこもったイラストハガキを大募集中！　誰を描いてもＯＫなのでどんどん送ってね。それとプレゼントに応募する人は「住所・氏名・年齢・電話番号・欲しいプレゼント」を書くこと。あて先は、イラストハガキもプレゼントも欄外の「あて先」の住所までよろしくね。

あて先　〒101-8305（株）メディアワークス　DPS「クルルの情報コーナー」係

プレゼント当選者　【15号プレゼント当選者】ポストカード：大塚章代（栃木県）、平田雅子（神奈川県）、新田泰（大阪府）他７名　テレカ㋐：成岡竜吾（静岡県）、小林志穂（東京都）、藪紀代美（大阪府）　テレカ㋑：久和真奈（埼玉県）、栗巣友明（大阪府）、阿部敬生（北海道）　テレカ㋒：堀篭久美（千葉県）、関原けいこ（千葉県）、登川美絵（大阪府）


コルネットとフェルディナンド、
2人の愛情をい〜っぱい受けて育った、
マール王国のおてんば姫・クルル。
ちょっとわがままで、世間知らずだけど、
誰よりも純粋で、そして元気いっぱいの女の子。
とっても仲よしのクレアとの冒険は、
いつもドキドキ、ハラハラ、ワクワクの連続です。
そんな冒険の1つ1つをクルルは絶対に忘れません。
——だってそれは、
何よりも大切な思い出の宝箱だから……。



第二幕

「美味しいソフトクリームの作り方」

ある日、近衛騎士隊隊長のソニアに勉強を教えてもらっていたクルルは、休憩のときにまたもお城を脱走！　偶然会ったクレアの誘いで街で評判のアイスクリーム屋に行くことになるのだが……。今回は残念だけどここまで。果たしてこのあと、どんな展開が2人を待っているのだろうか？　でも、前作ではマージョリー一家の一員として登場したバーグがニャンシーと一緒にいるのがすごく気になるんだけど…。それにマジックハンドでつるされたニャンシーと下のアイスクリームもね（笑）。

To be continued…

クルルの冒険はトラブル続き。果たしてこれで愛しの王子さまは見つかるのか!?　お話はまだまだ続きます。

序幕「プリンセス・クルル」



▲クルルの母コルネットの「ケンカ友だち」エトワールも、おなじみの〝高笑い〟とともに登場！　今回も大活躍するのか？

ある日の朝、クルルは「王子さまを探しに行くの❤」と窓から脱出！　そして街へ向かう途中、お城の中庭で宝箱を発見した。中には、コルネットからの手紙とレジェム（人形）が……。母から励まし（?）の言葉をもらったクルルは、近衛騎士のランディとともに、衛兵やゾルバレフをこてんぱんにやっつけて、見事お城から脱走、街へと向かうのだった。

STORY ストーリー

おてんば姫大爆走！

『リトプリ』は、序幕から第九幕までの全10章仕立てになっている。ここでは、そんな中の序幕から第二幕までのストーリーダイジェストをイメージイラスト&画面写真と共に大紹介。発売前に、クルルの大爆走（大活躍）をいち早く楽しんじゃおう！

クルル大脱走！



チェロとの出会い



第一幕「はじめての冒険」

お城を抜け出し、王都マザーグリーンへとやって来たクルル。いい匂いに釣られて入った料理屋の厨房で、クルルは料理をつまみ食いしてしまった。料理長は激怒するが、クレアのおかげで、料理の材料の魚（ボボ）をナタリ川まで取りに行くことで許してもらえることに。そして無事ボボを手に入れた帰り、2人は不思議の森でドラゴンに襲われる。だが、そこへさっそうと現れた謎の少年チェロに助けられるのだった。



▲クルルの親友・クレアことクレアトゥール。彼女の天然ボケは、冒険のあちこちでトラブルを巻き起こす（笑）。

無限なる才能を解き放て!!

電撃ゲーム3大賞

ぼくらのエンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
“電撃”は小説、コミック、イラストで
まだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を
今こそ世界にはばたかせよう!

才龍大成

第7回
電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞
◆主催:株式会社メディアワークス
Illustration/Hirofumi Nakamura

●賞/各部門共通
大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円



2000

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容/ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定/
【長編】=400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。
【短編】=400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●応募資格=不問。

●選考方法/
◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)◆安田均(作家)/◆深沢美潮(作家)
◆広井王子(作家)/◆松本悟(サンライズアニメプロデューサー)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容/ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

●応募規定/B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。
☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格=不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法/
◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

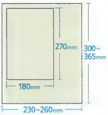
●選考委員(敬称略)◆天野喜孝(イラストレーター)
◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
◆衣谷 遊(漫画家)
◆宮野洋美(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容/ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定/
◆ストーリーコミックは24~41P
◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上
◆4コマなどのコマコミックは10本以上
◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ
◆B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。
◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●応募資格=不問。

●選考方法 2000年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。

◆第1回締め切り――1999年7月10日
[通過者発表、ガオ!11月号〈9/27発売〉]
◆第2回締め切り――1999年10月10日
[通過者発表、ガオ!2月号〈12/27発売〉]
◆第3回締め切り――2000年1月10日
[通過者発表、ガオ!5月号〈3/27発売〉]
◆最終締め切り――2000年4月10日
[通過者発表、ガオ!8月号〈6/27発売〉]

それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する。予選を通過した約20作を対象として、2000年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員 ◆永井 豪(漫画家)
◆雨宮慶太(映画監督)
◆押井 守(映画監督)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典 ◆各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
◆優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
◆各予選のアドバイスをする作家 第1回予選/吉富 昭仁
第2回予選/ビトウ ゴウ
第3回予選/あかほり さとる

応募の掟

応募要項

●あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
㈱メディアワークス『第7回 電撃ゲーム大賞○○○部門』係

●最終締め切り 2000年4月10日(当日消印有効)

●発表 2000年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です
◆「電撃」の各誌上 『電撃NINTENDO 64』『電撃HOBBY MAGAZINE』『月刊電撃コミック ガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃Animation magazine』『電撃hp』『コミック電撃大王』
◆メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
◆ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃PlayStation独占イラストで贈る『ときめき2』特集

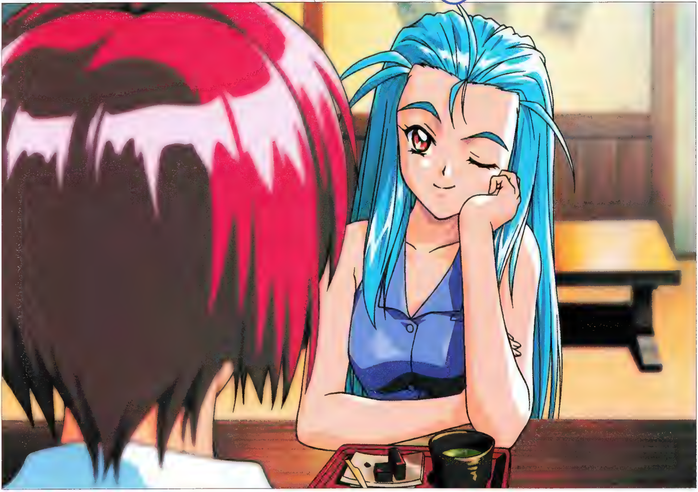
ときめきのフォトグラフ

~Remember the heart beat fast back then~



イラスト&ポエム第2弾は水無月琴子と寿美幸。そして新着情報に読者企画と、実りの秋に負けない充実ぶり！

●コナミ●SLG●11月25日発売●¥6,800（CD5枚組）、※限定版¥9,800●MC（3～15ブロック）、AC（DS対応）、PS（15ブロック）



大事な親友と大好きな甘味処へ

陽ノ下光 / 麻生華澄 / 水無月琴子 / 寿美幸 / 一文字茜 / 白雪美帆 / 赤井ほむら / 八重花桜梨 / 佐倉楓子 / 伊集院メイ

いざ、予約へ!?
限定版パッケージが登場

なんと『ときめき2』には前作同様、限定版が登場するぞ！　気になる内容は右のとおりで、レアグッズになること必至の超豪華なものぞろい。しかも限定版は通常版とはCDの絵柄も異なるのだ。これは即、両方の『ときめき2』の予約をするしかないね。念のためにいっておくけど、通常版と限定版でゲームの内容が変わることはないぞ。

さらにポケステ対応!! ときめきポケット

ポケステでは、キャラのボイスがアラームがわりのごきげん時計が楽しめる。これであの子といつも一緒ってわけ。ただし、選べるのは告白された子だけだ。



◀ボイスは用意された中から自由に選べる。



▶ポケステさえあれば通常版でも楽しめるぞ。



『ときめき2』限定版

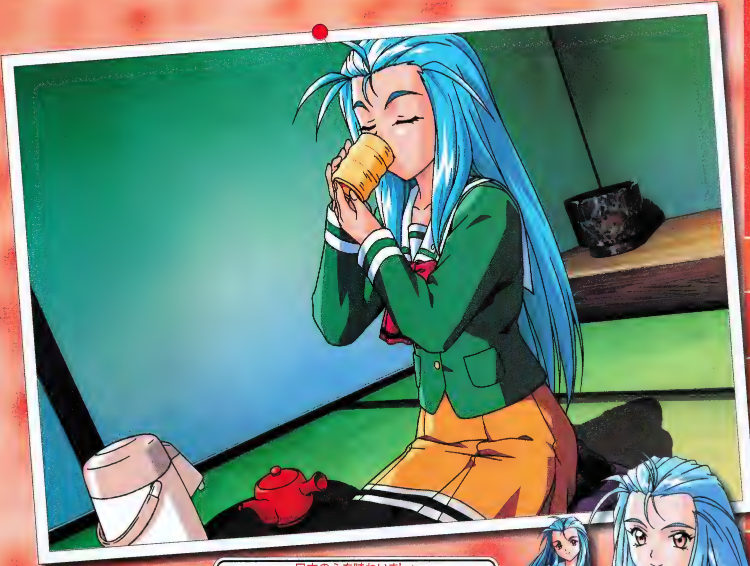
11月25日同時発売
¥9,800

気になる内容は……？

いまだに品薄のポケステをセットで買うのと同じ価格でこの中身。お買い得度、超マキシマム!!

- 陽ノ下光フィギュアつき携帯電話ストラップ
- クリアピンク仕様　ポケットステーション
- ひびきのウォッチャー（設定資料集）

 文中イラスト／しおやてるこ



日本の心を味わいましょ

ふ〜、
やっぱり日本人はお茶よね〜。
コーヒーなんて飲んでる人の気が知れないわ。
だいたい、日本の文化を大事にしない日本人が
多すぎるのよね…
ま、別にいいけれど。
私は自分が落ち着ければそれで満足だし。
それにしても…高校に茶室があるなんて…
あの校長もなかなかわかってるじゃない。
茶道部を作りたいっていったら、
あっさり承認してくれたけど…
部員、私1人なのよね…いいのかしら？
いいのよね、そうそう、1人のほうが静かなんだし。
ここでこうしてお茶が飲めるだけで、
すばらしい高校生活は約束されたようなものだわ。
光も懐かしい男に会えたようだし…
…そういえばあの男、どこの部活に入るのかしら？

ときめきのフォトグラフ No.3

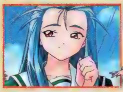
水無月　琴子

みなづき　ことこ

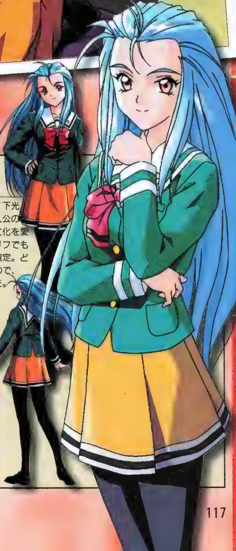
Kotoko Minazuki

日本人であることに誇りを持つ大和撫子

長い髪が印象的な琴子は、陽ノ下光の親友。だから当然、光から主人公のことは聞かされているぞ。日本文化を愛する子なので、ヘタに横文字セリフでも使おうものなら、好感度ダウン確定。どうやら茶道部を作ったみたいなので、彼女に接近したいならぜひ入部を。



●誕生日：12月2日 ●星座：射手座
●血液型：AB型
●身長：166cm　●体重：47Kg
●趣味：お茶を飲みながらの読書
俳句、川柳
●好きな物：日本茶、和菓子
わびさび、風流
●嫌いな物：辛い食べ物、コーヒー
西洋文化、無意味な横文字



陽ノ下光
麻生華澄
水無月琴子
寿美幸
一文字茜
白雪美帆
赤井ほむら
八重花桜梨
佐倉楓子
伊集院メイ

ほのかに感じる、前作の雰囲気
『ときめきメモリアル』とのリンク

「ときめき2」の舞台、ひびきの市はきらめき市の隣など、前作と世界観を共有しているってことは知ってるよね。今回はそれを裏づける画面写真をいくつか紹介するぞ。このうち最もわかりやすいのはクリスマスパーティー。今回も伊集院家で開催されるため、伊集院レイの姿を見かけたり、クリスマスプレゼントが当たったりするのだ。



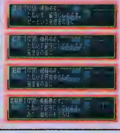
◀伊集院レイ写真集ゲット！あんまりうれしくない？
▼運動部所属なら、練習試合できらめき高校と対決する。



この留守番電話は!?いったいどうして？

留守電の声の主は、なんと前作に登場したの女の子たち！　どうやら彼女たちの自宅へ電話すると、聞けるみたいだ。とはいうものの、どうやって番号を知ったんだろう。もしかして彼女たちと知り合う機会があるのかな？





陽ノ下光と100問100答

キミの質問に『ときめき2』の女の子が回答！

Q. 高校に入ったら、どんなクラブに入ろうと思いますか？　京都府・オレは帰宅部さん

A. えへへ、じつはもう陸上部に決めてるんだ。中学でも陸上部で、短距離走やってたから。

Q. つきあうならどんな男の子がいいですか？　大阪府・ベノムさん

A. えっ？　う～ん…一緒にスポーツしてくれる人…かな？　あっ、別にスポーツマンじゃなきゃダメって意味じゃなくて、私と一緒になにかしてくれる人、ずっと一緒にいてくれる人。

Q. ガラスの小物はいくつ持っていますか？　兵庫県・ロングロングRさん

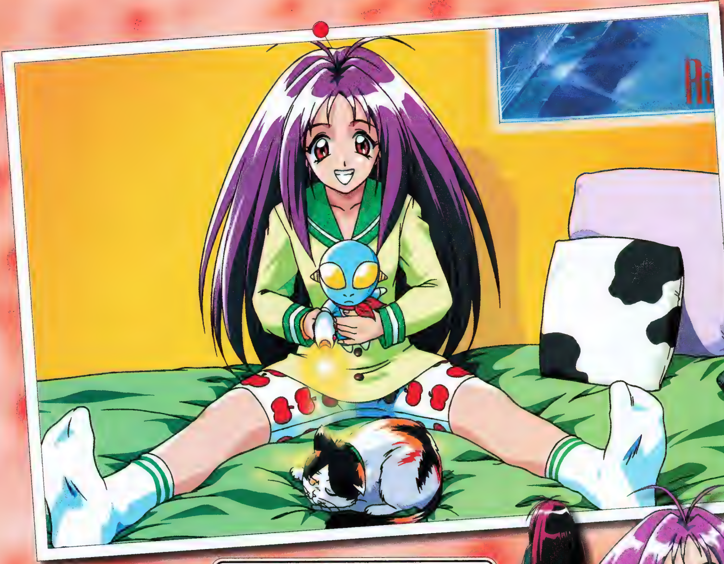
A. ちゃんと数えたことはないんだけど～……だいたい20個ぐらいかな？　動物とかのカワイイのが多いけど、アクセサリーも持っているよ。あんまりつけないんだけどね。

キャー♥キャー♥キャーーーーー♥♥♥



100問100答質問募集

「ときめき2」に登場する、10人の女の子たち。彼女たちのプロフィールや画面写真などを見て、ふと疑問に思ったことがあるキミは、いますぐ応募すべし！　その女の子自身がキミの質問に答えてくれるのだ。発売前にお目当ての女の子のことを知っておきたいなら、これは応募するっきゃないでしょ。次回のしめ切りは10月8日（消印有効）。採用者には「ときめきラブレター」応募券を。光ちゃんあての質問も、まだまだ募集中。



ミ〜ちゃんにイタズラしちゃお〜

はにゃー
やっぱり高校に入っても美幸は変わんないなー
今日もトラックにはねられちゃったしー
美幸、一生不幸なまんまなのかなー？
でも今日助けてくれた人、やさしかったなー
お友だちになってくれるかな？
でも美幸がこーんなに不幸だってわかったらー
嫌われちゃうかなー？
んー…
まー考えてもしょ〜がないかー
なるようにしかならないよねー
（トルルルル…）
はい寿です…
あー電話くれたんだー、うれしー！
で、で、で、今日は何？
（にゃあー）
やー、ミーちゃん！
そんなとこ乗らな……
（ブツ　ツーツーツー………）

ときめきのフォトグラフ No.4

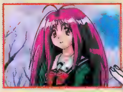
寿　美幸

ことぶき　みゆき

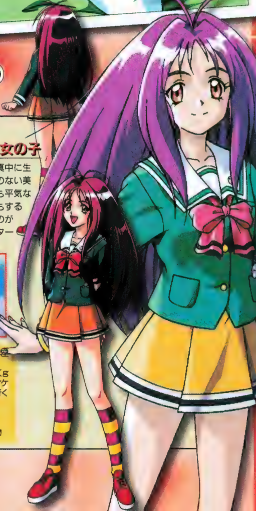
Miyuki Kotobuki

日本一不幸で 日本一名前負けな女の子

不幸な星の下どころか真中に生まれたというくらい、ツキのない美幸。トラックにはねられても平気なら、ある意味ラッキーな気もするけど。人にあだ名をつけるのが得意。アイドルとキャラクターグッズには目がない。



●誕生日：1月1日　●星座：山羊座
●血液型：O型
●身長：155cm　●体重：43Kg
●趣味：お参り、神頼み、カラオケ
　アイドル系コンサートに行く
●好きな物：各種グッズ
　小動物
●嫌いな物：不幸な事、クジ
　不幸の象徴となる物



もちろん!!

思い出作りの小学2年生・春休み
幼年期はRPG風のゲームに!!

本編の前にやらなければいけないこと。それが引っ越し前の小2時代の回想だ。ここではRPG風に行動し、実際にキミ自身の手で思い出を作っていくのだ。出来事はそのまま記憶となり、ふとしたきっかけで思い出すかもしれない。高校で知り合った女の子に、じつは小さい頃会っていた……。そんな素敵な偶然を、幼年期のプレイが演出してくれるのだ。



◀▲町を歩き回り、道行く人に声をかけよう。でも、夜にはウチへ帰らないとね。

ひびきの市を探検しよう



この子たちはだあれ？

後に高校で出会うことになる、同年代の子たちと会うことも。誰が誰だかわかるかな？

高校時代のイベントに関係が!!



光&華澄との思い出もいっぱい

光、華澄、主人公が写った1枚の写真。オープニングのワンシーンにある、この思い出も幼年期イベントに組み込まれている。写真立ての横で光る、指輪の思い出だってもちろん！



こうして思い出がまたひとつ



いつも一緒だったあの頃

今も覚えてる数々の思い出

みんなで楽しい聖夜を！　ただしダサい人お断り（？）
伊集院家のクリスマスパーティー、再び

毎年12月24日は伊集院家主催のクリスマスパーティーへ。ただし、『ときめき2』では新たなる門番がキミの前に立ちはだかる。前作では容姿が低いと追い返されたが、はたして今回は？

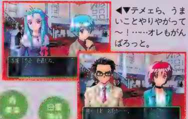
門番チェック健在!!



さ、寒い…

注目　女の子と一緒の男友だちにジェラシー！

会場で出会えるのは女の子だけじゃない。男友だちが、な、なんと女の子と仲良くペアでやってくることもあるのだ！

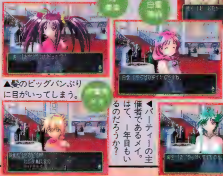


◀▼テメェら、うまいことやりやがって～！……オレもがんばろっと。

美しさの競演!!
パーティードレス特集

1年でもっともキュートに、またはゴージャスに変身した彼女たちが、キミの目をクギづけに。あまり見すぎて疲れ目にならないか、心配なくらいですよ。





▲髪のビッグバンぶりに目がいってしまう。

◀豪華かつ清楚。ナイスな着こなし。
▼胸のビッグバンぶりに目がいってしまう……って、わりぃ、センセ！

◀パーティーの主催者であるメイ。はて、一年目もいるのだろうか？



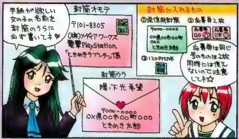
●DPS独占●

女の子から手紙が届く
ときめきラブレター

受け付け開始!!

『ときめき2』に登場する女の子たちから、キミの手もとに直接手紙が届く。手紙の内容はそれぞれの女の子たちが一生懸命に考えて用意したもので、彼女たちのサインも入っている。それ以上のことは届いてからのお楽しみだ。本誌にも載らない彼女たち自身の秘密や『ときめき2』の秘密のお話しが聞けたりして!?　また、手紙が届いた人だけの特典もあるかもしれないぞ。応募の諸注意をよく読んだうえで、ドンドン応募してくれ！

諸注意　応募券（2枚1組）、自分の住所氏名を書いた返信用封筒、120円切手を同封して送ろう。応募封筒に手紙が欲しい女の子の名前を書くのを忘れずに。ただし、同じ号の応募券は同時に使えない。また、応募1通でもらえる手紙は1通なので注意してね。



応募のあて先は…　〒101-8305　㈱メディアワークス　電撃PlayStation「ときめき2○○」係

ときめきラブレター　応募券　DPS vol.120

ときめきラブレター　応募券　DPS vol.120

陽ノ下光　麻生華澄　水無月琴子　寿美幸　一文字茜　白雪美帆　赤井ほむら　八重花桜梨　佐倉楓子　伊集院メイ



PlayStation
ドキドキ愛と冒険は、女子高から始まる!!
ワクワク
ハイスクール
いっしょに戦ってね♥
あかほりさとるproduce
ハイスクール・オブ・ブリッツ
カードバトルアドベンチャー
★プレイステーション版
10月28日発売予定 予価5,800円(税別)
★トレーディング・カードゲーム
好評発売中
クラス・パック(カード45枚+ルールブック+グレードチップ1枚)定価1,300円(税別)
ブースター・パック(カード14枚)定価400円(税別)
発行:メディアワークス 発売:角川書店
電撃G's文庫「ハイスクール・オブ・ブリッツ」
①好評発売中
②10月10日発売予定
「ハイスクール・オブ・ブリッツ サウンドトラック」
11月17日発売予定
発売:ポニーキャニオン サイトロンレーベル
豪華イラストレーターが描き下ろし!
臣士れい・門井亜矢・ことぶきつかさ・すぎやま現象・たくま朋正・ひかゆ・山本和枝・吉崎観音
MEDIAWORKS
発売:(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ユーザーサポート TEL.052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 あかほりさとる事務所/Media Works Inc. イラスト/すぎやま現象
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

DPS ソフトレビュー

9月22日～10月7日発売のソフトチェック

Dengeki Play Station Soft Review

どこまでも深くやり込む! 最強のゲーム評価記事

秋。実りの秋、ゲームの秋。なんだかドキドキ。これって、恋に似てる。

Reviewer

ウォルフ中村



●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF2』

なんでもゆうこ



●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』

TAC☆



●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』



●“ゲームは挑戦”が哲学
激ムズACT&STG完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い肉体派ゲーマー。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON



●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田



●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員?
好きなソフト『子育てクイズ マイエンジェル』『ネクストキング』



●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』

トモザ



●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り?
好きなソフト『アーマード・コア』『KING'S FIELD II』

本郷[illegible]



●ゲームで人生間違えました
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学6年で職業フリーター。
好きなソフト『ギターフリークス』『To Heart』

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

ウォルフ中村



『バイオ』3作にすべて75点をつけた私。今『1』と『3』を比べると『3』のほうが技術面等で優れているのは明らか。それでも同じ点なのは時代を加味したため。評価基準がどうしてもきびしくなるのだ。

なんでもゆうこ



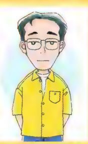
前号のレビュー以来、左手首に激痛が。どうやらつりコンでプレイしすぎて、筋を痛めた模様。うーん、そういや半日近く遊んでた気もするし。そして今回も恐怖の釣りゲームが(笑)。どうなることやら～。

トモザ



話題の「ボス電」。編集部でもかなりの人が狙っているらしい…。ボクも欲しくて飲みまくっていたら、弱っていたお腹にきて、体重が2キロも落ちてしまいました。みなさん、ボスダイエットはいかが?

[illegible]



『ときめき2』の光ちゃんに名前を呼んでもらってから、夜も寝られません。これって、恋? イラストを家の神棚に飾ったら、母にグーでぶたれました。硬派なゲーマーだった僕も27歳。秋ですねぇ♡

イラスト/路みちる

Soft

バイオハザード3 ラスト エスケープ

■カプコン■A・AVG
■9月22日■¥6,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)



人気ホラーA・AVGの第3弾。倒しても倒しても追ってくる「追跡者」、敵の攻撃をかわす「回避行動」など、新要素が多数追加。

マップに現在位置が表示されるのは便利。振り向きや回避行動の導入もありがたい。ただ基本システムはほとんど変わっていないため前作と同じ不満点が多々ある。画面が見づらい、手前の敵がマイキャラを隠すことがある、アイテムを置いたり捨てたりできない(不要アイテムを捨てる機会は1度だけあるが)、セーブ時にインクリボンの残数が表示されない、仲間のアイテムを受け渡せない、など。行動によって微妙に展開が変化する、選択肢によって行動自体を選べる、多数の敵が同時に登場する、おまけが充実しているなどは○。『3』というよりは前作の追加シナリオという感じ。

75

絶妙のタイミングで入る怖い演出と不気味なCGが目白押し。ドキドキしっぱなしのプレイができました。特に新要素の選択肢が出るシーンでは緊張もピークに。回避行動は、もともと弾薬が少なめに設定されてるだけに、すごく便利な機能でした。また前作と時間軸が重なっているのもポイント。どんな風にストーリーがつながっていくのか、ワクワクしながら遊べます。そのためにも、ぜひ『2』をクリアしてからプレイしてほしいものです。ただし、相変わらず携帯できるアイテムは少ないし、よく変わる視点のおかげで混乱しちゃうってところは一緒。ちょっとガッカリでした。

85

今までのシリーズに比べてフィールドが広くて開放感があるのがいいッス。敵によってタイミングを変える必要のある回避行動はすごくシビアですね。危機感をあおる選択肢はストーリーにメリハリがつくし、「自分が選んでいるんだー!!」という感じがするッス。ゾンビの種類や動きがより豊富になって避けがいがあったッス。追跡者は強くてタフでダッシュはするし、忘れたころに絶妙なタイミングで登場してくるのでイヤ～でした。自分が強力な武器を持っているのを忘れて、思わず逃げ回ってしまいました。気になった点は炎に当たり判定がないことくらいッスね～。

90

襲ってくる敵にタックルをする回避行動や、素早い方向転換ができる振り向きなど、新アクションが追加されて、プレイの幅が増えて興奮度はアップしています。しかし、やはり基本的に主人公は弱く(回避行動はタイミングがシビアすぎて失敗しやすい)、「弱い主人公をうまく操作してクリアする」という『バイオ』の基本的なおもしろさは変わっていません。また、ゲーム中に出現する「追跡者」を倒すと、レアアイテムを入手できますが、このアイテムの中には、おもしろい効果を持ったものもあり、一度クリアしても、アイテム収集を目的に楽しむこともできて、ポイントが高いです。

80

シルバー事件

■アスキー■AVG
■10月7日■¥5,800
■MC(1ブロック)



架空の都市「24区」を舞台に、20年前に起きた殺人事件とその模倣犯が起こす犯罪をリアルに描いたAVG。

独特の画面構成や演出から受ける印象は既存の作品と大きく異なる。とはいえ、すべきことは従来のAVGと大差ないのでとまどわずに楽しめた。もっとも、メモを取ったり、パズルを解いたり、イベントを求めて3Dダンジョン内を歩き回ったり(最後のは広くて閉口した)する必要はあるのだが…。操作性はイマイチ。3Dダンジョンでは横移動(カニ歩き)ができないし、高速移動する際には◎ボタンを押し続ける必要もある(文章早送り時も同様)からだ。プレイヤーが直接操作できない点は残念だったが、フィルムウインドウシステムは発展の可能性を感じさせて○。

60

過激でグロテスクなグラフィックが多くて、心臓バクバクしまくりでした。暗～い雰囲気とか、凝った演出にグイグイ引き込まれちゃいますね。謎解きは時間をかければOKなものばかりで、難易度自体はそんなに高くありません。だけど、説明不足のせいでつまってしまうことがよくあって、ちょっとガッカリ。あと、イベントなどのスキップ機能がなくて、文字の早送りしかできないってところも不親切だったなあ。まあ、ストーリー自体はけっこうおもしろいし、登場人物がみんな個性的なのはいいんだけど。ボリュームがあって、長い時間遊べるのもポイントです。

70

混沌とした近未来のような世界観はスッゴイ好みッス。フィルムウインドウの画面はスタイリッシュでかっこいいですね。ガンガン映像がカットインされてくるところも脳ミソが刺激されていい感じッス。マップ中の空間にアイコンが浮いていて、何かができる場所を教えてくれるシステムもわかりやすくて好感が持てましたね。でも、移動画面はほかに比べて見づらくてタルかったッス。序盤のトラップもヒントが少なすぎて、つまったッス。実写の映像を使った演出は違和感がなく、効果的でよかったですね～。テレビドラマ「ケイゾク」が好きだった人にはオススメ!

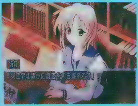
75

ゲーム全体の雰囲気の作りにすごいこだわりを感じました。特に画面全体を複数のウインドウに区切って、常に映像やメッセージを流すフィルムウインドウはかなり新鮮でした。コマンド選択があまりなく、プレイした感じはサウンドノベルに近いです。登場人物から聞き出した情報をもとに、聞き込みをすれば物語がサクサク進むところはお手軽感があります。また、表のシナリオを別の角度から語った裏シナリオがあるので、ボリューム感も満点です。難点は3Dの移動シーンの操作性が悪いことと、かなり独特の世界観。この世界観が好きになれればハマれると思います。

75

Memories Off

■キッド■AVG
■9月30日■¥6,800
■MC(2ブロック)



ノベル形式の恋愛ＡＶＧ。過去の思いに捕らわれている主人公が、６人の女の子との触れ合いを通じて、暖かい心を取り戻していく。

文字の早送り、選択肢までの高速早送り、読み返しなど操作性は充実している。常時セーブ&ロードが可能（選択肢表示時を含む)、80カ所までセーブできる点もうれしい。アルバムモードも、見ていないイベントの存在がわかって便利（見てないイベントは黒く表示される)。それだけに、文字を１画面単位で早送りできない、選択肢表示時には読み返せない、エンディングリストがないなどは残念。同時に、プレイヤーにもっと情報を公開してもよかったように思う（個別シナリオに移行した表示など)。物語の分岐条件もわかりにくい。同じエンディングを何10回見たことか…。

75

女の子となかよくなるために、ただひたすら長～い文章を読んで、たまに選択肢を選ぶゲームです。せっかくのデートも会話に流されて、なんとなく行く場所も決定しちゃうので、できることをもっと増やしてほしかったなあ。さらに、中盤まではイベントも少なくて、いまいち盛り上がりに欠けているのも残念。女の子の声がずーっと入ってるのはうれしいんだけど、やっぱり物足ないです。セーブできるファイル数が80カ所もあるのには驚きました。お気に入りのセリフごとにセーブすれば、いつでも聞けて楽しいかもね。どこでもセーブ&ロード可能なのも便利。

75

ストーリー分岐の選択肢が出る場面が少なくて、ゲームとして単調に感じたッス。キャラクターに魅力はあるのに、絵のパターンが少ないのが残念ッスね。主人公の名前が変更できないのは感情移入しにくいッス。でも回想シーンなどでセピア調の背景が使われているのは、プレイヤーの過去を連想させるいい演出だと思うッス。何よりの難点は日頃の主人公の嘘八百な性格。共感どころか反感を覚えたッス。主人公を、うるさくしゃべりすぎるタイプだけじゃなく、おとなしいタイプなどの何タイプかの中から選ぶことができたら、もっと世界観にひたれて楽しかったのに…。

65

よくも悪くもサウンドノベルだなって感じです。ゲーム前半は、たいした盛り上がりもなく淡々と物語が進んでいくんですが、後半に入ったとたん物語は急展開！　いきなりドラマチックに盛り上がっていって、グイグイ引きつけられます。ただこの後半部分、選択肢はほとんど出ず、プレイヤーは見てるだけなんですよね。結末に向かって物語をより深く演出するためとはいえ、もう少しゲーム性がほしかったところです。でも、そのおかげで（?）シナリオはよくできていて、泣けます。セーブデータが80個も作れたり、文章のスキップが可能な点もグー。絵もカワイイです。

80

PAQA（パクァ）



■SCEI■ETC
■9月22日■¥3,800
■PS(15ブロック)

謎の宇宙人〝PAQA〟との会話を楽しむポケステ専用ソフト。宇宙人との会話以外に、カロリー計算ほか、各種ツールも搭載。

PON

ハッキリ言って、ＰＡＱＡはかわいくないです。ポケステ内の疑似生命体とコミュニケーションを楽しむソフトとはいっても、『どこいつ』とは正反対。単なる毒舌ではなく、意地悪でイヤミなセリフが多いので、本気でムカつくこと多いです。タイマーや電卓など便利なツールもあるけど、会話モードと同時に使えないところは×。一度にできることが少な過ぎて、早く飽きてしまいがちですね。

55

かわち山田

ポケステをカロリー計算機や、ルーレットなどに変えてしまうんだけど、なかには用途不明なものまであり、いわゆるバカゲーな感じ。メインのハンペン星人との対話は、彼の質問に答えて、ボヤキを聞く感じだけど、なぜか『どこいつ』ほどの楽しさは感じられない。ＰＡＱＡがカワイクないからかな。ポケステでしゃべるのはスゴイけど、夜中に呼ばれると、一瞬なにかわからなくてかなり恐い。

70

ダービースタリオン99

■アスキー■SLG
■9月30日■¥4,800
■MC(5ブロック)／PS(7ブロック)



国民的馬ゲーの最新作。「セリ市」「ポケステ」などの新要素があり、今回も新しい配合理論が生まれそう。

トモザ

システムは洗練されていて、くり返しのプレイにもストレスを感じさせない完成度はさすがッス。最初の破産時に５億円の借金ができるようになったので、経営を軌道に乗せやすくなって、初心者も安心って感じですね～。でも当歳馬の値段を見られなくなったのは攻略するうえでは痛いですね。当歳馬の能力を見極めにくくなって、どの馬を育てるか判断に迷うッス。セリも時間がかかるッス。

85

本郷直樹

快適です。そして絶妙です。今作は本当に初心者に優しく作られています。配合時の牧場長のコメントが、種付け前に見られるのは、その最たる例です。理論を知らなくても、攻略本に頼らないで「見事な配合」や「考えた配合」を見つけられるのは快感です。逆に当歳馬の売却価格がわからなくなったことなど、最強馬育成だけを目指す『ダビスタ』のプロの方には、少々きびしいかなと思う部分もありますが。

90

FIGHTING ILLUSION V
～K-1 GRAND PRIX'99～

■エクシング・エンタテイメント
■SPG■9月30日■¥5,800
■MC(2ブロック)／DS(AC非対応)



Ｋ－１の有名選手40名以上が実名で登場する人気シリーズ最新作。「選手名鑑」など新モードが追加された。

ウォルフ中村

演出は本物そっくりだし（ゴングと同時にダウンを奪うと会場が静まるのは疑問だが)、40人以上の選手が登場する（軽量級を含む）のもうれしい。ただ隠し選手の技コマンドがわからないのは×。試合後の演出を飛ばすにはスタートと◎ボタンを押し分ける必要がある点も不便だ。相変わらずバランス的に大味な部分はあるが（ハードレベルでも楽に勝てる)、Ｋ－１ならではのダウンの奪い合いは魅力的。

65

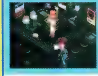
バリオス海老原

Ｋ－１という実在の世界がリアルに再現されおり、早い試合展開による壮快感と一発ＫＯが生み出すスリルとが味わえる。さらに実在の格闘家を使っての対戦は、Ｋ－１をよく知る人たちには、楽しいだろう。しかし、彼らを知らない人にとっては、得意技などがゲーム中に表示されないので、能力差がわかりにくい。また攻撃の当たり判定が甘く、対戦のおもしろさを半減させてしまっている。

70

ラーメン橋

■トミー■SLG
■10月7日■¥5,800
■MC(1ブロック)／PS(2ブロック)



戦後の東京で、ラーメン屋を経営するＳＬＧ。主人公が永眠するまでの人生をアクの強いビジュアルで描く。

トモザ

毎回見ることになる「ラーメン道」のムービーがくどいッス。全体的にコッテリ系でトンコツ味という感じ。ラーメンがマズかったときに、いろんなお客さんと会話ができて楽しいッス。似顔絵調のキャラデザインは、人間くさくて割と好みですね。この雰囲気や最初の'50年代の世界観に入っていけない人はツライかも…。かんじんのラーメン作りが、ボタン１つでできてしまうのは味気ないッス。

70

ヒロポン

こだわりの演出に驚き。'50年代から始まり、シナリオごとに背景となる年代が変わっていくんだけど、笑っちゃうほど各時代の雰囲気が出てマス。登場するアイテムやＢＧＭなど、当時流行したもの（電気ブランってお酒とか）があちこちで使われているしね。いろんな材料を組み合わせて、うまいラーメンを作り出す作業もかなり楽しい。ノリにさえついていければ、絶対にハマるゲームだよ。

85

装甲騎兵ボトムズ
鋼鉄の軍勢

■タカラ■SLG
■9月30日■¥6,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



人気ロボットアニメを題材にしたＳＬＧ。ＡＴ部隊を指揮して、数々のミッションをクリアしていこう。

TAC☆

作品世界中での時代設定が、ちょっとわかりにくいということもあり、ストーリーのツカミが弱く、全般に地味な雰囲気。登場するＡＴの機種も渋めで、よく言えば通好みだけど、多くのファンが望んでいる路線とはちょっとズレてるような気が…。ＺＯＣや支援効果もある本格的な戦闘ＳＬＧのシステムはよいが、戦闘中に中断できない、全体マップの確認ができない、など快適なプレイがしにくい。

60

かわち山田

読み込みは早いし、戦闘がとばせるのでゲーム進行は快適。…なハズなんだけど、操作性の悪さがテンポを壊してます。戦略性の高いＺＯＣや援護攻撃を採用しているのに、どんなに移動しても使用ＡＰが同じだったり、条件はあるけど回復がカンタンだったりと、ほかの部分がおざなり。攻略も力押しでなんとかなる。ゲーム開始時にカンタンな補足が入るだけで、システム説明がないのも不親切。

70

エキサイティングバス2

■コナミ■SPG
■9月30日■¥4,800
■MC(1ブロック)／つりコン対応



アーケードで人気の『ＢＡＳＳ　ＡＮＧＬＥＲ２』がリメイクされてＰＳに登場。５つのモードが楽しめる。

なんでもゆうこ

ザコも含め、よくかかってよく釣れるゲーム。つりコンでのプレイがオススメで、ルアーの振動や釣った魚の動きがリアルに再現されてて、感動ものなんですよ。キャスティング方法が凝っていてちょっとしたコツがいるところも、臨場感を味わえるポイントだしね。ただ、釣ってる途中でもタイムアップして、その都度コンティニューしなきゃいけないのは×。せっかくの楽しさが半減しちゃいます。

80

本郷直樹

とにかく演出がハデで、リアルさよりも、主にゲーム性を追求した作りで、それが結果的に成功しているようです。魚はよくかかるし、ファイト中はつりコンがガンガン振動して、否応なしに興奮させられます。近未来（?）の釣り場で架空の魚が釣れるワールドツアーモードでは、その傾向が顕著です。リアルな釣りＳＬＧとしてはナンですが、最近の釣りゲーの中ではかなり上位にくる楽しさです。

80

まだまだ続く…DPSソフトレビュー

Soft

9月22日～10月7日発売のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！最強のゲーム評価記事

Reviewer

城 イドム



太平洋戦争中に南方で戦った、元軍人さんの体験談（本）を読む。悲惨かつ壮絶なエピソードを通して、改めて平和の大切さを痛感。戦争は、ゲームの世界だけにとどめておきたい存在だよね、ホント。

ヒロポン



10月に友人が結婚することに。式に出席するために郷里（九州）に帰るんだけど、移動時間が長いんだよね。新幹線で6時間くらいかかるんだもん。現在ヒマがつぶせるポケステの「ハマれるゲーム」物色中。

バリオス海老原



『バイオ』をプレイしていると、ゾンビってどんなにおいだろうと考えることがある。かなり腐っているから腐敗臭がするのは間違いないだろう。もしこのにおいがゲームで表現できるようになったら…。

かわち山田



先日やっと『オースティンパワーズDX』を観てきました。あのベタなギャグは吉本新喜劇に通ずるものがあり、エセ関西人の私には超満足でした。次は『マトリックス』『ジャンヌ・ダルク』だね。

ZEUS II Carnage Heart

■アートディンク■SLG
■10月7日■¥6,800
■MC(7ブロック)／DS(AC非対応)



戦闘マシンの設計と行動プログラミングが楽しめるＳＬＧの続編。新兵器が増加され、敵のマシンを奪えるようになった。

城 イドム

シリーズ初挑戦の私には、システムを把握するまでが大変だった。一通り進めるための手順と知識はゲーム中でも解説されるが、それらに目を通すだけでも一苦労。本格的にソフトウェア（行動プログラム）を組むとなると、相当たいへんだ。しかし、そうやって作ったＯＫＥを戦わせるのはけっこう楽しい。手間のかかるプレイも問題なく楽しめ、何かを設計して性能を試すのが好きという人にならオススメできる。シナリオモード（戦略ＳＬＧが楽しめるモード）は、ＣＯＭ操作の時間帯が長すぎるのが欠点。泣かせるストーリーはいいのだが、個人的には楽しめなかった。

70

ヒロポン

戦闘中オートで戦うユニットを組み立てたり、その行動パターンを自分で組み立てたりと、やれること、やらなければならないことがとにかく多い！　ユニットの特性や各コマンドの効果といった情報を頭にたたき込んで、さらにゲームの特性を理解するまでにけっこう時間がかかりました。できること、できないことを把握してしまえば、かなりおもしろいんだけどね。チュートリアルがしっかりしてたんで、混乱せずに理解していけたのはありがたかったな。設定はハード路線で、難易度はけっこう高め。歯ごたえのある戦略ＳＬＧを求めている人はぜひプレイしてみて。

80

バリオス海老原

このゲームで一番特徴的なところは、戦闘させる無人戦闘兵器ＯＫＥの行動パターンをプレイヤー自身が設定できること。相手が同じ性能のＯＫＥだったとしても、行動パターンによって、戦闘力が大きく変わってしまう。それだけに行動パターンの設定（プログラミング）が重要なのだが、正直このプログラミング作業は覚えるのがたいへん。チュートリアルでの説明はあるものの、かなり慣れが必要で初心者には難しい。それに物語を展開していく３Ｄキャラのビジュアルが人形みたいで、ポーズや表情を変えたりしているのに生きているように見えず、イヤだった。

65

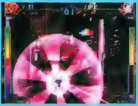
かわち山田

ロボットの思考ルーチンを作って戦うＳＬＧの第２弾。おなじみの思考ルーチンのプログラミングは、パズル的で上手に組まないと思いどおりにロボットは動かない。でも、アホな私には難しすぎ。チュートリアルがあるけれど、かなり慣れないと自由自在にロボットを動かすことはできないかも。まぁ、最初から組み込まれているＣＰＵルーチンで力押しすればなんとかなるけど。通常のＳＬＧ部分は、戦場に出撃させるロボットの数がキャリアや資金により変化して、戦略性は高い。ただ、戦闘時にロボットの状況が把握しにくいのと読み込みが遅いのが気になった。

70

サイキックフォース2

■タイトー■FTG■10月7日
■¥5,800■MC(1ブロック)
／PS(4ブロック)／DS(AC非対応)



超能力者同士のド派手な空中戦が楽しめるＦＴＧ。好みのキャラを育てられる「ＰＳＹ－ＥＸＰＡＮＤ」やポケステ要素が追加された。

城 イドム

システムが特殊なので好き嫌いがでやすい対戦格闘だけど、デキそのものは悪くないと思う。メニュー表示がすべて英字で、コマンドの意味がわかりにくいのが少し気になるが、操作性は良好。難易度を下げれば対戦ＡＣＴをあまりやらない人でも、十分に対ＣＯＭ戦で勝てるくらい楽な展開になる（私のような対戦格闘初級者には助かる）。主題歌入りのオープニングもファンにはうれしいポイント。ＰＳ版専用に用意されたモードもいくつかあるけど、バーサスモード以外はオマケの域を出ていないと思う。やや長めな読み込み時間も、ちょっと気になった。

70

ヒロポン

オープニングで影山ヒロノブが大熱唱！　これだけでも、アーケード版で魅了された『サイキックフォース』ファンは"買い"でしょう（笑）。かんじんのゲーム自体は、操作感、グラフィックともに、アーケード版、ＤＣ版と比べて遜色なし。読み込みもストレスに感じずに熱中できます。ポケステを使った名刺交換ゲームや相手の技を奪ってのキャラ育成など、ＰＳ版オリジナルのモードもあり、ボリューム的にも満足。ＤＣ版のユーザーも買って損はないでしょう。✚キー１回転で防御など、操作系はちょっと特殊だけど、初心者でも楽しめる良作だと思うよ。

85

バリオス海老原

オールレンジバトルといっても、戦闘フィールドを立体的に使うわけではなく、『鉄拳』のような３Ｄ格闘ゲームを真上から見ている感じ。なので、シリーズ作品をプレイしてない私でもすんなりと入り込めた。特にバリアガードとそれを破るバリアブレイクはほかの格闘にはない楽しさがあった。さらに、キャラクターの持ち技の威力アップや新しい技が覚えられるモードや、そこで育てたキャラデータをポケステで交換ができるなどオリジナル要素も加えられていたし。移植作品としての完成度が高いから、アーケードでプレイしたことのある人も十分に楽しめるはずだ。

70

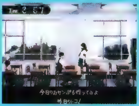
かわち山田

ライフや攻撃力、サイコゲージなど、戦闘中に見なくてはいけない情報が多いのに、各パラメータが画面の上下左右に配置されていて、とても見にくい。いちばん重要なライフとサイコゲージと時間の３つだけでも近くに配置してほしかったです。移植度に関しては、アーケード版をプレイしたことがないのでわかりませんが、グラフィックはちょっと……っていう感じ。ＰＳ版のウリである育成モードは、さまざまな条件での戦闘があってなかなか楽しいですが、なぜか育てたキャラに感情移入ができません。名前がつけられないからかな。操作性は◎。読み込みは遅いです。

65

夕闇通り探検隊

■スパイク■AVG
■10月7日■¥5,800
■MC(2ブロック)／AC(DS対応)



３人組の少年少女が、街でささやかれる噂の真相を求めて探検するホラーＡＶＧ。リーダーの選択でシナリオが変化する。

城 イドム

怪談好きの中学生になりきり、さまざまな噂話を集めて、その噂の真相を探り出すＡＶＧ。「町や学校で噂の怪談」といったノリのシチュエーション作りはうまいと思うし、収録されている噂（エピソード）の数も多い。それでいて点数が低いのは、プレイしていてかなりストレスを感じたため。行動の選択肢は膨大、移動その他に手間がかかって面倒、極端にフラグが立ちにくい（よほど気合をいれないと、まるで話が進まない）といった具合なので、相当根気がある人でないと、楽しめないと思う。また、心臓にドキッとくるような怖いシーンも、もっと欲しかったような……。

55

ヒロポン

キャラを真横から見る画面が集まってマップが構成されてるけど、画面の切り替えごとに読み込みがあり、ストレスがたまる。学校の教室などの狭い場所は、切り替えなしの一画面にしてもよかったんでは？　調べるとフラグが立つ場所をオートで知らせてくれる機能は便利だけど、ダッシュ移動中は使えなくなってガッカリ。移動範囲が広いんだから、ダッシュ中にも使えたほうがよかったと思う。誰を操作していないとダメだとか、話す相手の順番が違うとマズいとか、フラグ立ての条件がキビしいのも気になる。パターンさえつかめればサクサク進むけど、最初はとまどった。

65

バリオス海老原

学生の間で取り交わされている噂話を聞き、そこから得た情報をもとにその噂の実態を調べていくＡＶＧ。最近はやりの怪談系ストーリーが楽しめるのはいいとしても、噂話を聞くためのフラグと噂の実態調査を終了するためのフラグが多すぎる。特定の期間中に、特定のキャラで噂話を聞きに行かないと、話が聞けないとか、特定の場所に行かないといけないとか。しかも、そのフラグ条件になんらかのヒントなり、情報があって、推理できるならいいけど、ちょっと少なすぎかもね。フラグ条件を自分でいろいろ試して探すことが楽しめれば、おもしろいソフトではある。

70

かわち山田

朝に学校でアヤシイ噂を入手→夕方にその噂を探索→夜は家で休みという流れ。かんじんの噂を入手する学校でのプレイ時間が５分というのは短すぎ。コツをつかむまで、噂を入手するのに日数がかかりイライラする。また、移動の操作がもっさりしてて、コレも慣れるのに時間がかかる。逆に探索モードでは、調べる場所は教えてくれるので軽快に進み、演出も恐くてかなりいい感じ。キャラ選択のヒントが少なく、難易度が高いものもあるけどね。個人的に好きなのは選択したキャラの、家庭生活が見られる夜。見ているだけなんだけど、いろいろドラマがあって楽しいです。

80

超発明BOYカニパン ～HiRaMeKi Wonderland～

■タイトー■RPG
■9月30日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



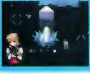
アニメ「超発明BOYカニパン」をRPG化。アイテムの発明や戦闘用「ロボト」を開発して冒険するのだ。

ヒロポン
必要な情報を集めてから、材料の組み合わせと加工の手段（膨張させたり熱したり）を選んで、いろんなアイテムを発明するのは楽しい。でも、ストーリーの進行上必要でないアイテムは、ほとんど発明できないのは残念だな。もっと自由にいろいろ発明できて、それによって話が変化していけば、もっと楽しくなっていたと思う。正直オイラは「お使い」をさせられている気分をすごく感じました。
75

トモザ
ヒラメキシーンは脱力するカッコ悪さだけど、発明するために材料と工程の組み合わせを試行錯誤するのは楽しいッス。でも、材料の数が限られていて、結局発明の優先順位が決まってしまうので、じっくり楽しめないのが残念。操作系はよくまとめられていて、サクサク遊べそうだし、フィールドの移動は速くて快適ッス。でも戦闘では、ユニットの動く法則が、ちょっとわかりにくかったですね～。
65

PIXY GARDEN

■エスコット■SLG
■9月30日■¥6,300(CD2枚組)
■MC(2ブロック)／DS(AC非対応)



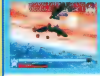
妖精の育成と惑星の開拓が同時に楽しめるSLG。妖精を育て、その妖精の力で惑星を改造していく。

なんでもゆうこ
動き回る妖精を連れ戻したり、植物を植えて環境を維持したりと、とにかく忙しい。しなきゃいけないことがたくさんでルールも複雑だから、難易度が低いステージでもかなり苦労しました。いちおうチュートリアルやヘルプ機能はついてるんだけど、理解するまではどうしても時間がかかってしまうでしょう。イラスト集やムービーが入ったエクストラディスクは、ちょっとうれしいおまけです。
70

ヒロポン
妖精を育てていろんなタイプに進化させ、その妖精の力を使って惑星を開拓するSLG。進化の系統を探ったりとけっこう奥深いんだけど、そこにおもしろ味を感じる前にだれちゃいました。のんびりした雰囲気の中で作業をたんたんと行うんで、盛り上がりに欠けるんだよね。途中イベントが発生するけど、別に操作が必要なわけじゃないし。かわいい妖精のしぐさを観察することは魅力あると思うけど。
70

宇宙機動ヴァンアーク

■アスミック・エース　エンタテインメント
■AVG■10月7日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)



SFの世界観で描かれるAVG。3D・STGのステージ間に、会話主体のAVGが楽しめるのが特徴。

バリオス海老原
3DタイプのSTGパートとその物語説明などが展開されるパートに分かれているAVG。AVGとしては、歩き回れる場所の範囲が狭く、仕掛けも少ないので、とても物足りない感じがする。しかしSTGパートは、STG単体として見た場合、平均以上のデキ。でもパートナーが戦闘をアシストしてくれるときに、AVGパートみたいにしゃべってくれたら、臨場感が出て、よかったのになぁ。
65

TAC☆
AVGシーンでは、3Dの艦内を移動して仲間と会話。戦闘になったら、自機の装備を選択して3DSTGへ。と、ゲームはAVGとSTG、2つのパートの融合というコンセプトで作られている。アイデア自体は斬新なんだけど、正直、練り込み不足で中途半端な印象。3DSTG部分はまとまっているだけに、どうしてもAVG部分に驚きがなく、オマケみたいに感じられてしまった。
55

その他のソフト ～ピックアップ～

ヨシモトムチッ子大作戦 ～南の海のゴロンゴ島～
■SME■A・RPG■9月30日
■¥4,800■MC(1ブロック)/PS(15ブロック)/DS(AC非対応)
吉本興業の人気芸人をモチーフにした虫たちが登場するA・RPG。レスリングやかけっこなど、連打系ゲームに勝利することでゲームが進んでいく。

クイズだらけの人生ゲーム ～運と頭で大富豪!?～
■タカラ■TBL
■9月30日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)
基本的なゲーム進行はおなじみ「人生ゲーム」と一緒だが、入学や結婚などのイベント結果がすべてクイズで決まるTBL。純粋にクイズだけを楽しめるモードも。

続・御神楽少女探偵団 ～完結編～
■ヒューマン■AVG
■10月7日■¥5,800
■MC(1ブロック)
次号でレビュー掲載!!
推理トリガーなど、画期的システムで人気の推理AVG続編。前作で未解決のシナリオも完全収録している。

SIMPLE1500シリーズvol.15 THEパチンコ
■カルチュア・パブリッシャーズ■SLG
■10月7日■¥1,500
■MC(1ブロック)
低価格が魅力のSIMPLE1500シリーズに、いよいよパチンコが登場。「CRラブラブプロジェクト2」、「CRスターロボット」、「サーフィンアイランド」の3機種で遊べる。

じぱんぐ島 ～運命はサイコロが決める!?～
■ヒューマン■TBL
■10月7日■¥4,800
■MC(1ブロック)／MT／4P対戦可
次号でレビュー掲載!!
サイコロの目によって自分の城の周囲から資源を得て領地を広げていくTBL。兵を送って相手の城を奪ったりもできる。

SIMPLE1500シリーズvol.17 THEバイクレース
■カルチュア・パブリッシャーズ■RCG
■9月30日■¥1,500
■MC(1ブロック)
4メーカー・16台のバイクが登場するRCG。エンジンとアクセルの音は実車のものを使用。3Dのコースを駆け抜け、レースの賞金で新バイクを購入していく。

必殺パチンコステーションnow これが1番! 真ピカイチ天国
■サンソフト　■SLG
■9月30日■¥2,800
■DS(AC非対応)/各種専用コントローラ(N·ASUKA、F·F)対応
収録機種をしぼり、低価格と早いリリースを実現。今回は「真ピカイチ天国T」と「～天国E」を収録している。充実のモードでじっくり攻略を楽しめる。

わんダービークルズ ドギーボーン大作戦

■サンソフト■SLG
■10月7日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



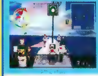
動物たちが主人公の戦争SLG。隠し兵器やマップ兵器など、戦闘を盛り上げる仕掛けも満載されている。

トモザ
ヤッターキングを思い出す戦車や戦艦のフォルムはいい感じ。作戦前に操作系の情報が出てるのは親切かな。でも、作戦全体マップのときに勝敗の目安になるジャンケンマークが一度に見られないために、戦略が立てにくいッス。それに各戦車の移動速度のデータなどがわかればもっと作戦を立てやすかったのにね～。また、戦闘での戦車の移動が遅いので、全体のテンポが悪くなってしまっているッス。
60

バリオス海老原
登場キャラのすべてが動物であることや、ユニットの相性がじゃんけんに例えられている点など見て、ライトユーザー向けと言えるだろう。戦闘ステージでの展開も遅くないし、敵ユニットとの相性にだけ気をつければ、それほど難しくなく、テンポよく進める。ただ、それだけにヘビーなユーザーにとっては、やり込み度に欠けるし、敵味方両方の思考ルーチンの弱さは、逆に不快に感じるかも。
65

俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ

■トミー■SLG■10月7日
■¥5,800■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



ヨットレースを題材にしたSLG。レースに勝ってパーツを入手し、船をパワーアップさせて勝利を目指す。

ヒロポン
シミュレータの色合いが強いゲーム。風をどんな角度で受け、どのようにセイルを操作すればいいのかなど、ヨットが動く原理を理解していないと、ライバルたちに勝つのは難しい。プレイ中にヨットのクルーがいろいろ教えてくれるけど、正直あんまり理解できなかった。マニュアルに記載するだけじゃなく、チュートリアルをモードとして用意してほしかったな。操作系が複雑じゃないのは○。
70

TAC☆
風向きや、相手のヨットの帆による風の陰など、独特の戦略性を持ったヨットレースを、バランスよくゲーム向けにアレンジしてある。ややこしそうな実際の帆の操作は、クルーの育成に置き換えて表現してあるなど、簡単な操作だけで、前述のようなヨットならではのレースが楽しめる。とはいえ、マニュアルの解説だけではとまどう部分が多いので、チュートリアルモードは欲しかったところか。
75

PET PET PET

■魔法■SLG
■10月7日■¥5,800
■MC(1ブロック)



ペットショップ経営SLG。街中をペットでいっぱいにして、住民とペットを幸せにしてあげるのが目的だ。

ヒロポン
ペットショップを経営するSLG。生き物を商品として見ることがキライなオイラは、正直プレイ前は不快感を感じてました。でも、売るときにペットと購入者の相性を考えたり、売ったあともペットの様子を見にいったりと、ゲーム全体に"愛情"というテーマが流れていて好感が持てたデス。「ペットを○匹売る」といった目的がいくつもあり、長く遊べる点も○。これで読み込みが遅くなきゃなぁ。
75

バリオス海老原
ペットを買いにくるお客さんの要望と性格を考えて、ペットを紹介していくアドバイザーとしての感覚と、店の経営者としての感覚が同時に味わえるのはおもしろい。ゲームの目的も単にお金をたくさんかせぐことに限っておらず、ペットを50匹買ってもらうとか、いろんな目的が用意されている。ペットの種類も100種類以上用意されているし、そのペットたちと遊んだりできるのもよい。
75

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!

レビュー担当者たちで、奪い合いとなった『バイオ3』。でもレビュアーたちの点数は意外に低めでした。前作から大きな変更点が見られなかったことが、点がからくなった理由ですが、そこは愛情の裏返し。おもしろさは間違いなく保証つきだそうです。また『ダビスタ』はこれを機会に初心者にもやってほしい（本郷）という完成度の高さでした。今回のレビューはタイトルによって評価が割れました。購入を考えているソフトのレビューはぜひじっくり読んでみてください。

※10月7日発売の『ジルオール』（コーエー）は進行の都合上、次号の掲載となります。
※Vol.118のレビューのゲーム紹介記事において、「AI将棋2　デラックス　プレイステーション版」（アイフォー）のゲームタイトルが抜けていました。お詫びして訂正させていただきます。

電撃PS コロシアム

今号のこの1枚



◀岩手県の池森咲也さんからいただいたおハガキ。このページは、参加したかどうかで記事のおもしろさがまったく違ってくるのが特徴。ぜひ、また参加してみてね。

今回のテーマ
[記録の更新]

DPS BATTLE COLOSSEUM

ゲームを一生懸命やり込んでみごとに何かを達成できたなら、きっとそれを誰かに話してみたくなるはずだ。そんな願いを全国のユーザー相手にかなえられるコーナー、それがこの「DPSコロシアム」なのである。さて、今号で最終発表の『ジャスティス学園2』では、女性の参加者も多かったので、特別に女性限定の集計結果も掲載してみた。女性の皆さんは要チェックだ！

●VOL.117オリジナルグッズプレゼント当選者：D19表紙娘のフィギュア・安部恵（岩手県）、泉博貴（東京都）、三木悠子（東京都）。D20表紙娘のフィギュア・荒牧克徳（熊本県）、大石嘉孝（岐阜県）、山口英則（茨城県）。
※「サルゲッチュ」の募集ルールについての補足：この種目では募集のルールの設定上、使用可能なガチャメカが「メカボー」「ゲットアミ」「トビトンボ」「ダッシュフープ」の4つに限定されている。ベスト記録更新を狙う人は要注意！

記録更新の場を提供し続ける当コーナーの意義を検証!!

さまざまな記録を募集しているこのコーナーでは、「記録の更新」というイベントがとぎれることなく行われ続けている。今回は、記録更新を応援するこのコーナーが、読者のみんなにどんな影響をもたらしているのか、改めて考えてみることにしよう。はたして本当に「記録は破られるためにある」のか!?

【「コロシアム」は"記録更新"合戦を応援するコーナー】

記録更新の原点は自己ベストの達成だけど、記録更新の最高峰といえば「DPSコロシアム」の"最高記録を塗り替えること"をおいてほかにはない。一般に、記録とは腕を磨く時間に比例して伸びていくものなので、記録募集を一定期間しか行わない場合、記録更新合戦が十分にやりつくされたとは言いがたい。これまでにもたびたび触れてきたことだけど「DPSコロシアム」のシステムには、「正式募集終了後も記録集計作業は継続して行う」という特徴がある。過去の種目でも最高記録が更新されれば、いつでも記事で発表する態勢が整えられているというわけ。「DPSコロシアム」は、記録更新合戦を長期にわたってトコトン応援するコーナーなのだ。

メリット1 記録を狙い続ける動機づけになる!

誰だって、努力が認められないよりは、認められたほうがうれしいに決まっている。仮に新記録を出してもそれを発表する場所がないなら、おそらく記録更新の熱意を持ち続けることは不可能だろう。でも、幸いなことに「DPSコロシアム」には、新記録を出した人を認める態勢が整っている。これによって全国の強者は、新たな記録を出して発表したいという目的意識を持つことができるのだ。

メリット2 今現在の日本一を明らかにする

とある種目で、最高記録発表を1回きりで終えてしまったとしたら、そのあと記録がどのように変化していったのか、読者が知ることはできない。前の記録は、まだトップなのか？ それとも新記録が樹立されているのか？ 記録の最新情報には、強者はもちろん、記録更新合戦を見守る一般読者も興味津々のはず。記録更新合戦を最後まで見届けられる場所、それは「DPSコロシアム」だけなのである。

【実際に届けられた最新の"更新記録"を紹介!】

伝説の記録に挑戦! Vol.11(I)発表記録を更新
『鉄拳』タイムアタック:1'05"31(2P乱入なし)



613(富山県)

Vol.11以来、破られることのなかった1'05"33の大記録を、4年ぶりに0秒02更新！ これぞ記録更新合戦の真骨頂、長期の努力が実を結んだ勝利なのだ。

自らの記録に挑戦! Vol.100の発表記録を更新
『XI』タイムリミテッド:300,727点

石丸裕貴(福岡県)



石丸さんが自らの記録を更新し、記録を30万の大台にまで到達させた。石丸さんも、このコーナーを通して記録狙いの楽しさに目覚めた、強者の1人なのだ。

そして新たな記録が誌面を飾り、次の記録更新合戦が幕を開ける……

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
（「1人で遊ぶ」モードのスコアアタック。コンティニューは使用禁止。）

優勝:日元厚天（奈良県） 33,569,600点（あきら・恭介使用 エディットなし）

5位:8,742,500点 10位:7,912,200点 20位:4,709,500点(参加者:33名)

女性の参加者ベスト5を特別発表

1位：天野華織（静岡県・特D）8,032,700点（雹使用・エディットなし）
2位：まる丸 （徳島県・特D）7,862,700点（雹使用・エディットなし）
3位：まっち （東京都・特E）6,496,200点（雹使用・エディットなし）
4位：鮭 （秋田県・特D）5,322,800点（雹使用・エディットあり）
5位：池森咲也（岩手県・特D）4,318,800点（雹使用・エディットなし）

最終発表 サルゲッチュ
（「ちゃぶちゃぶぃけ」の全サル獲得までのタイムアタック。※右の欄外も参照。）

優勝:竹竹（神奈川県） 28"75

正式募集4種目の最終結果

最終発表 エースコンバット3
（「Scylla and Charybdis」クリア直後のトータルタイムアタック。全面で達成度Aが条件。）

優勝:たき火（愛知県） 12'38"(難易度HARD)

Awakening	0'57"76	Broken Truth	1'30"90
Bravado	1'58"23	Ghosts of the Past	1'49"20
Enter Dision	2'26"00	No Clearance	1'12"16
Paper Tiger	1'38"16	Scylla and Charybdis	1'05"90

最終発表 メタルギアソリッド インテグラル
（「VR MISSION」のクリアタイムを競う。細かい制約はとくになし。）

優勝:平出武志（長野県） 1'56"95 （以下は途中経過時間）

ステージ1	0'10"03	ステージ6	1'04"46
ステージ2	0'21"78	ステージ7	1'16"30
ステージ3	0'33"60	ステージ8	1'31"10
ステージ4	0'41"60	ステージ9	1'45"00
ステージ5	0'52"86	ステージ10	1'56"95

★記録募集情報●「俺の料理」でも、3分クッキングモードの「大衆食堂」でのスコアの高さを競う。細かい制限はとくになし。ハガキには「俺の料理」と明記して「点数／人数／☆の数」を書こう。記録確認はメモリーカードで行う。しめ切りは11月20日消印有効。

オリジナルグッズ披露宴

ポケステホルダーヌイグルミ
増川裕子（新潟県）



今回紹介するのは「どこいつ」のとってもかわいいヌイグルミ。実物の高さは全作品とも約12cm前後だ。このヌイグルミは腕の部分に針金が組み込まれていて、左の写真のように、ポケステホルダーの役割まで果たしてくれるスグレ物。ヌイグルミを単なるインテリアに終わらせず、実用性まで持たせたアイデアが素晴らしい！

←「グッズ披露宴」参加希望者は左の欄外参照！

希望者にプレゼント

このヌイグルミ4体を各1名ずつにプレゼント！　希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名・希望のキャラ名」を明記し、下の係まで応募しよう。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供」係
しめ切り▶10月7日消印有効

グッズプレゼント獲得優先券のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、超便利なアイテムなのだ。

● 「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人を随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

初心者も大歓迎！ キミの記録を 募集中!!

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール

記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

新登場 Dance Dance Revolution 2nd ReMIX



最高のダンサーは誰だ？

しめ切り▶11月20日消印有効

ルール　「ARCADE MODE」のHARDのBASICで、スコアの高さを競う。曲はどれを選んでも構わない。コントローラの連射機能は使用禁止とする。

申請記録　『DDR2』と明記して「スコア／選んだ曲／使用コントローラ」を書こう。スゴイ記録を期待しているぞ！

●記録確認にメモリーカード使用

新登場 ポップンミュージック2

ルール　「ORIGINAL」の「MARATHON」モードで「BEGINNER」「FULL」それぞれでスコアの高さを競う。

●記録確認にメモリーカード使用

申請記録　『ポップンミュージック2』と明記して「参加部門／スコア／使用コントローラ」をハガキに書こう。BEGINNER部門は初心者、FULL部門は上級者にお勧めだ。

しめ切り▶11月20日消印有効

上の2種目では専用コントローラの記録も発表！

「DDR2」と「ポップンミュージック2」の2種目では、コントローラ別の特別集計部門も設け、専用コントローラによるトップとその記録もバッチリ発表していく予定だ。特に専用コントローラ部門は熱戦が予想されるので、好成績を収めたらダンスマスターを名乗れるかも？

新登場 バイオハザード3 ラスト エスケープ



最速のS.T.A.R.S.を目指せ！

しめ切り▶12月20日消印有効

ルール　普通にゲームを開始して、オールクリアするまでのタイム（エンディングで表示される）を競う。競技対象になるのは、1周目のみとする（2周目以降は不可）。

申請記録　『バイオハザード3』と明記して「タイム」を書こう。記録を出す全過程をビデオテープ（VHSかS－VHS）に録画しておくこと。

●記録確認にビデオテープ使用

最終発表終了種目も記録集計は続行!!

このコーナーでは最終発表が終了した種目でも、引き続き記録の集計作業だけは続けていくぞ。古いゲームでも遠慮は無用！　最高記録を更新したら、どんどんハガキで報告してね。

読者オリジナルルールの記録も受け付け中!!

また、このコーナーでは、読者が自分で考え出した「オリジナルルール」にもとづいて出された記録でも受け付けている。記録作りに使用するゲームは、PSソフトなら何でもかまわない。

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：10月20日消印有効まで▶Vol.127で発表）

〒101-8305　（株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

4色奴隷

Colorの奴隷

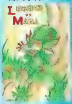
〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cと」係

ビックニュースがあっても、カラーのハガキはいい感じなのです。悠々自適。



▲愛知県　りょう太郎さん：パワーありますよね。彼ら。テンション高し。

▼鳥取県　三色だんごさん：全部でひとつは悲しい気がします。





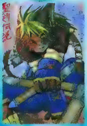
▲栃木県　佐戸原ひろあさん：可愛がりそうですよね。彼女。

▼北海道　十二郎さん：カッコヨスギです。それにしても夕日が似合いますよね。ものスゴク。ヤッパリ、パッと見た感じが西部劇ライクだからですかねぇ。実際に生活するには埃っぽそうな世界ですけどね。シャワーも少なそうだし。





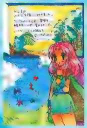
▲神奈川県　楽柚さん：笑。まあ、カボチャパンツというか、スーツというか。活発そうでいいですけど、足を見せていても色っぽくは……ないですよね。ムチムチですし。今回も楽しい冒険を繰り広げてくれそうです。敵も笑えそうですし。



▲長崎県　にいさまさん：カッコイイですよね。信念に生きるって感じで。

▼静岡県　結城さとみさん：楽しそうですよね。ものすごく。ピカピカにしないとですし。





▲神奈川県　ユドウフさん：絵本見つけましょう。ホッとできそうなRPGです。

▼埼玉県　萩末祐佳さん：彼…ゲーム中ではほとんどストーリーないですからねぇ。





◀大阪府　昭直利さん：何匹もいたら大変ですよヤッパリ。ご飯代だけでも大変。しゃべるくらいですから、イロイロと利口でしょうし。全部なくなりそうです。

▼北海道　乃亜さん：世界観はスゴイですよね。幻想世界を散歩。ゲームとしては……まあ別にしても。違うモノなのでしょう。





▲福井県　凪氷珪子さん：ステキだ。このままどこまでも行けそうです。



◀秋田県　咲耶鮫吉さん：主人公にしては優男ですよね。なんていうか、いつも笑っている系のキャラです。剣は大きいですけど。



◀滋賀県　仙蛙さん：クンフーは毎日の鍛錬が大切ですから。



◀徳島県　長尾叶矢さん：もっと暗くてリアルなのかと思いませんでした？



◀宮城県　白河風華さん：続編って来ないんでしょうかね？　彼女たちのその後も知りたいですよね。OL……秘書とか楽しそうですけど。すぐドラマになりそうです。

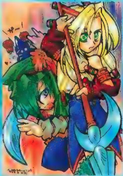


▶埼玉県　朝凪尺花さん：思い出していたんでしょう。きっと。でも最初からチャンと2人と話をしてれば良かったですよね。絶対。そうすればあんなコトには……。



▲東京都　山師さん：傘ですからね。めろめろ度高いでしょう。それは。

▼大阪府　延川祐子さん：イベント見つけられないときが一番燃えます。





▲埼玉県　香川さやかさん：運命の一族として生まれて。前向きでOKです。

CGでバッチリ！

増刊Dでも募集中なのです。よろしくね！　ハガキサイズにプリントアウトしてね！



▶愛媛県　土屋オワルさん：大事ですよ。ソコからです。最初は時間がかかるモノですし。



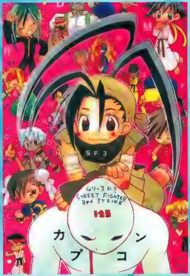
◀千葉県　ちったんさん：単純に遺跡探索ゲームでもよかった気がします。戦闘中心でしたからね。しかもACT苦手な人には難易度高かったですし。

▶茨城県　CUSTOMさん：頭に載せられるの生き物はカワイイです。欲しいですよね。



▶栃木県　めもるんさん：グルグルメガネがまたいい感じです。天才科学者ですし。





▲滋賀県　藤崎尚さん：移植のハガキですが、「EX3」も来ることですし。多分、進化型が来ることでしょう。現行PSだと厳しいでしょうけどねぇ。ハードの能力的に。

▶神奈川県　朝影礼都さん：おとなしそうな顔であの剣は反則ですよね。ツボつかれてます。





◀埼玉県　ふぐ茶さん：帽子。なんだかいい感じの布っぽいですよね。



◀滋賀県　民てる戸さん：メガネ取られても大丈夫なんでしょうか？　子供好きそうですし。1。



◀千葉県　有野由樹さん：彼らの仲は徐々に深くなっていく感じでいいですよね。

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。4：封書もOK：

▼兵庫県　かいなつおさん：泣かされてます。
ごしょうけど、主人公の個性がほとんとない ですからね。





▲大阪府　鯖田ユキさん：来ますねぇ。今度は男だった……なんてオチはイヤですねぇ。ものすごく。逆パターン。



◀愛知県　猫奈さん：服もボロボロになりますよね。制服台無し。かなり色っぽいです。





◀埼玉県　朝凪尺花さん：もう……うれしくてうれしくてたまらないって感じです。幸せ感満載。

◀東京都　稲葉那智さん：力持ちですからねぇ。スサマジイで碇振り回します。

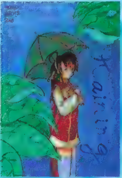


▲福井県　獅子王要さん：ソレはソレで年下好きってコトでしょうか？



▲大阪府　今村カオルさん：崇め奉られてるのって……どういう気分なんでしょう？　勘違いさえしなければ大丈夫だと思うんですけど……若いウチにちやほやされちゃうとついつい図に乗ってしまうわけです。よほど自制心の強い人じゃないと自分を甘やかしちゃいそうで大変そうですよね。

▼三重県　ハリガネさん：雨にカサ。当然のシチュエーションですが……いつもはあの先から魔法がと思うと変な感じです。





▲兵庫県　カリンさん：楽しそうです。というか、こんな風に明るかったら、お話自体がなかったんじゃないかってくらい。



◀北海道　しのさん：ものスゴイつながりですが、中国ってコトで。カワイイですし。

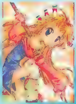


◀岩手県　瀬田映里さん：その笑顔を守るために頑張るわけです。ある意味、「キミのためなら死ねる」は強いですよ。ヤッパリ。



▲神奈川県　亜葵さん：ボーマンはこんなに色男じゃ……すいません。

▶埼玉県　めーこさん：女の子の方が男の子っぽいのは何故なんでしょう？　ハードに戦闘しまくるから？





◀大阪府　東本夕夜さん：主人公の笑顔がいい感じです。課題で大変な専門学校もこんな笑顔で切り抜けられたらいいんですが。まあでも今が、ガンバリ時なんですよ。そう信じてレッツゴーです。

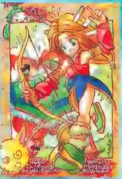




▲千葉県　S・風雅さん：背中を守り合う関係ですし。妖しいっていうのを狙ったとしか思えないですが、まあいいことにします。笑。

◀大分県　出光銀太郎さん：ジャングルな舞台。冒険をしていく中でもっとスゴイところも行くんでしょうね。まあ、イロイロと特技も持ってるわけですし、どんな場所でも切り抜けられる……ハズ。しかし、RPGキャラは服を着替えたりしませんねぇ。暑くないんでしょうか？　全天候型のマシンウェア？

▼静岡県　結城さとみさん：当たりますよね。基本的に乱戦ばかりですし。大剣なんてさらに危なそうです。一発で……。

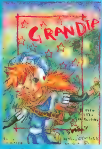




▲北海道　香月りんさん：空を掴む。包まれる何かに。彼のように自分の世界のために戦うのって実はものすごく大変なんですよね。



◀宮城県　トモさん：すさまじいデザインですが、格好良く感じてしまうのが金子画伯の作品のスゴイところ。このエロスもなんていうか……各パーツごとに見たらビックリですもんね。しかし、結局ペルソナって……なんなんでしょう。超能力なんでしょうか？　元ネタっぽい「ジョジョの奇妙な冒険」のスタンドは、超能力のようなモノって説明されてますが……。戦うための潜在的な能力なのかどうか。便利でしょうけどね。イロイロと使えて。高いところに置いてあるモノを取ったり（笑）。



▲岩手県　ちぇるしーさん：恥ずかしいセリフ言わせたら天下逸品。

▼静岡県　スピッツ犬さん：体育ジャージも似合うわけです。





▲大阪府　そきめれさん：楽しそうですよね。聖戦士バトル。



▲東京都　ばらスィーさん：天使の羽根。印象的でした。

▼広島県　水月ユーリさん：『亜』前作キャラ出てきますからねぇ。





▲福岡県　菊地弥さん：Hナシでも評判上々です。やはり。

移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作あり。

▶北海道　朝霧レイさん：DCそろそろ盛り返しもありますかねぇ？　期待したいところです。



▼兵庫県　かいなつおさん：ターニャのコスチュームはもう……いつ見てもやはりHですよね。かなり。お子様でも判る典型的踊り子さん。



奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。**あて先：〒101-8305㈱メディアワークス「4Cど」係**


SMEJ
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
百任務
11.11.11
任務開始
立体忍者活劇
天誅
忍百選
Tenchu
標準価格(予価):¥2,500(税抜)
●隠密アクション ●SLPS 02400
制作:(株)アクワイア
発売元:(株)ソニー・ミュージック エンタテインメント
© 1998,1999 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.
E-mail: multi@nm.sme.co.jp http://www.sme.co.jp/Tenchu/

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

ぼちぼち秋らしくなってきた今日このごろ。じっくりゲームをやり込むにはいい季節になりました。そんなアナタのお役に立つのがこの電撃 PlayQuestion。“骨までしゃぶりつくす徹底攻略”が電撃のモットーですから。

みんなのGOLF2

「電撃オープン」もついに結果発表のときを迎えた。映えある優勝の座は、誰の手に……？　同時に壁紙（全70枚）の入手条件も公開しているぞ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

DPS-D25には、すべての壁紙がそろっている『みんゴル２』データが収録されています。出せそうにない人はぜひ利用してくださいね。もともとは記事の写真撮影用に作ったデータだっただけに各種記録がみっともなかったりしますけど……。さぁ、今度はプライベート用データの壁紙を全部そろえなくちゃ！（笑）　（ウォルフ）

発売中 SPG	▶¥5,800　▶SCEI
	▶MC(2ブロック)、PS(2ブロック)、MT、4P対戦可

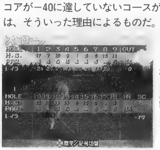
目指せ!　夢の－40!!　「電撃オープン」詳細解説

公正を期すため電撃オープンのルールは「なんでもあり」にしました（ミスショット後にロードしてもそのことが記録されないため）。上位入賞者は全員が“ショットが届く範囲にカップがあるときは、入るまで何度でもやり直すプレイ”で好成績を収めたようです。集中力と持続力が求められるこのプレイ方法を、改めて紹介しましょう。

上位入賞者の偉大な記録はこうして作られたのだ!

１ホール単位でセーブできるようになった『みんゴル２』。ミスショットしても、中断したデータが残っていればリセット（スタート＋セレクト＋Ｌ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２の同時押し）してからロードすることで、そのホールを最初からやり直せるのだ。面倒でも１ホールずつこれを繰り返すことで、とてつもない記録を狙うことができる。上位入賞者の40アンダーという偉大なスコアは、すべてのホールで「ショートホールはホールインワン、ミドルホールはイーグル、ロングホールはアルバトロス」を決めると出せるようになっている。中断後に再開しても風やピンの位置は変わらないため、中断前のショット内容を参考にできるのがポイントだ。チップインを逃したときはショット方向を変えてみたり、ボールを叩く位置を変えてみたり、打つタイミングをインパクトゾーン内で少しずらしてみたり、クラブを変えてみたり、スーパーバックスピンを使ったりして微調整するといい。

なお、コース７などには、どんなキャラ＆ギアを使っても２オン不可能なロングホールが存在している。上位入賞者のベストスコアが－40に達していないコースがあるのは、そういった理由によるものだ。



◀１と２が並ぶスコアカード。このデータは10月30日発売のDPS－D25にも収録されている。

ミニミニ情報　壁紙の入手条件を大公開!

『みんゴル２』に用意されている壁紙は70枚。そのほとんどはツアーモードやVSモードをプレイすることで入手できるようになっている。しかし、一部の壁紙は特殊な条件を満たさないと手に入らないので、入手条件をまとめて紹介しておこう。ちなみにツアーモードで壁紙セットが賞品になっているのは、アマチュア＆夏、プロ＆秋、トッププロ＆秋の各大会だ。なお、ホームページにある工事中の表記は、何度もホームページに入り直したり、壁紙を手に入れたりすることで消えていく。隠しキャラのマヤを出現させないとずっと工事中になっている場所もあるので注意しよう。

No.	入手条件
1～10	最初から用意されている
11～20	ツアーモードで入手できる「壁紙セット１」のこと
21～30	ツアーモードで入手できる「壁紙セット２」のこと
31～39	ツアーモードで入手できる「壁紙セット３」のこと
40	ツアーモードのエンディングを見る
41	ＶＳモードの表キャラを全員倒す
42、56	隠しキャラ「マヤ」の出現コマンド（トーナメントモード等でクミの４Ｐカラーを選択し△、○ボタン同時押し）を実行する
43～55、57～69	ＶＳモードの裏キャラを倒す（１キャラあたり２枚ずつ）
70	ＶＳモードの裏キャラを全員倒す

DPS&DPS-D合同企画　「電撃オープン」結果発表!

電撃オープン　好記録続出!　基準は40アンダー!?

順位	氏名	コース1	コース2	コース3	コース4	コース5	コース6	コース7	ミニゴルフ
1位	田口勝己さん（京都府 26歳）	－40	－40	－40	－40	－40	－39	－37	－18
2位	大山敦さん（埼玉県 23歳）	－40	－40	－40	－22	－22	－22	－21	－18
3位	松本真和さん（宮城県 31歳）	－40	－40	－26	－23	－21	－23	－21	－9
4位	鈴木一輝さん（静岡県 18歳）	－40	－40	－24	－24	－22	－22	－21	－9
5位	山田智之さん（石川県 31歳）	－40	－40	－13	－17	－12	－12	－5	－7
6位	森山幸治さん（茨城県 18歳）	－40	－35	－24	－23	－24	－22	－21	－18
7位	鈴木広一さん（千葉県 34歳）	－40	－30	－22	－22	－22	－22	－21	－18
8位	山田幸生さん（茨城県 17歳）	－40	－22	－21	－22	－21	－20	－13	－9
9位	飯野統さん（神奈川県 22歳）	－39	－37	－22	－23	－22	－21	－22	－15
10位	堤信寛さん（福岡県 20歳）	－39	－34	－35	－22	－28	－24	－28	－18

ドラコン部門　ホール選択が決め手!

順位	氏名	ヤード数	コース／ホール
1位	松井優育さん（富山県 18歳）	379.2Y	3／15
2位	田口勝己さん（京都府 26歳）	376.5Y	3／15
2位	成田光幸さん（東京都 31歳）	376.5Y	3／15
2位	市山直一さん（大阪府 24歳）	376.5Y	3／15

賞品はこれだ!



スズキさん♥





ものスゴイ記録を叩き出してくれた皆さんには電撃とＳＣＥＩから、ほかでは手に入らない賞品をお贈りします。電撃オープン６位～10位の入賞者に右のようなワンポイント刺繍入りのポロシャツ、ドラコンの１～２位には同じ刺繍のグローブを。そして電撃オープンの１～５位にはポロシャツとグローブをセットでプレゼントします。さらに各部門の１位にはお好きなＰＳソフトを差し上げます！　おめでとうございます!!

【優勝者にはお好きなＰＳソフトもプレゼント！】

ポイント Q&A

Q：まったく同じ条件で打った（ミスショット後にロードして打ち直した）のに１度目はピンに当たり、２度目はピンより右にそれてしまいました。なぜでしょう？

A：このゲームでは「スーパーバックスピン＞バックスピン＞普通のショット」という順番で横方向にブレるように設定されています。同じ条件で打ってもバックスピン等をかけると誤差が出てしまい、ボールの軌跡も変わってしまうのです。いろいろ試してもチップインできない場合、この誤差に期待してみるのもいいでしょう。

SDガンダム GGENERATION-0

開発難度の高いレアMSもバッチリ入手できちゃう特製リストを大公開！
そのほか志願兵リスト（大佐A）や最新版の設計リストも掲載だ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

開発しないと新型機が手に入らないし、改造してレベルを100まで上げてみたいし……。ACEになったMSをどうするべきか？ 最近ちょっと悩みすぎて胃が痛い。みんなはどうしてる？ やはり1周目のプレイでは開発中心、2周目では改造中心で進めるのがベストなのかな。そんなわけで今日も戦場へ出撃してます。（Z佐藤）

発売中 SLG	▶¥6,980（CD3枚組み） ▶バンダイ
	▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）、MT

プレイにバッチリ役立つ重要データを一挙に公開だ！

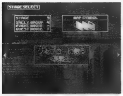
『Gゼロ』が発売されてから1カ月以上が過ぎたけど、プロフィールモードは何パーセントくらい達成できたかな？ 登場するMSやキャラが前作よりも増えているだけに、かなり苦労しているはずだ。そんなみなさんに活用してもらうべく、今回も開発、設計リストを中心にお届けするぞ。まずは編成時に役立つ志願兵リストから大公開！



▶貴重なMSを網羅。今回のリストを活用すれば100％も夢じゃないぞ。

◉ 1度ゲームをクリアすれば！

シチュエーションモードを最後までクリアすると、前作と同じくステージセレクトが可能になる。これを利用すれば、ステージを自由に選んでプレイできるようになるぞ。MSのプロフィールモードを100％にするのは、これが必要不可欠！ とにかく、まずは1度ゲームをクリアして、ステージセレクトを可能な状態にしよう。



▲見逃したクエストムービーもバッチリ！ 完全クリアを目指そう。

志願兵として加わるキャラクターリスト

志願兵として加わるパイロットのレベルが、最高の〝大佐A〟になったときの能力値を公開。さらに今回はMSパイロットとしての適性を★、A、B、Cの4段階でランク付けしてあるぞ。そちらも参考にしてほしい。ちなみに各能力値が最高の人物は、射撃＆格闘：マーク、回避：エリス、NTL：ソニア、指揮値：ゼノン、ニキ、ハワード、魅力：エリス、通信：クレア、パティ、フェイ、操舵：ハルト、ハワード、ルナ、整備：ケイ、ダイスとなっている。また表中のNTLはニュータイプレベル。( )が付いているものは強化人間にしたときのレベルを示しているぞ。



▲最優秀パイロットはマークとエリスだろう。この2人はリーダーにして育てまくれ！



▲ゲーム序盤ではレンタル兵を活用して自軍の人員を増やせ！



▲レンタル兵の種類はガーダーのレベルを上げれば増えていく。

ガーダーのレベルで雇えるレンタル兵

ガーダーのレベルは1～10まで上げられる。レンタル兵はレベルアップと同時に1人ずつ増えていくぞ。料金がかかるので必要に応じて雇っていこう。

階級	料金	タイプ	精神力	経験値	射撃	格闘	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
伍長D	1000	ノーマル	200	200	5	5	5	－	1	2	1	1	1
軍曹D	1250	ノーマル	200	200	6	6	6	－	2	2	1	1	1
曹長D	1500	ノーマル	200	200	7	7	7	－	2	2	2	2	2
少尉D	1750	ノーマル	220	200	8	8	8	－	3	2	2	2	2
中尉D	2000	ノーマル	220	200	9	9	9	－	3	2	3	3	3
大尉D	2250	ノーマル	220	200	10	10	10	－	4	2	3	3	3
少佐D	2500	ノーマル	240	200	11	11	11	－	4	2	4	4	4
中佐D	2750	ノーマル	240	200	12	12	12	－	5	2	4	4	4
大佐D	3000	ノーマル	240	200	13	13	13	－	5	2	5	5	5
少佐D	4000	NT	250	250	11	11	11	6	4	2	4	4	4

	キャラクター名	タイプ	精神力	経験値	射撃	格闘	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
A	アキラ=ホンゴウ	ノーマル	330	300	27	21	19	(7)	11	8	5	5	5
A	アル=アルハザット	ノーマル	320	290	25	25	19	(6)	13	5	6	7	7
C	イワン=イワノフ	NT	240	200	12	12	12	9	5	1	5	5	5
B	ウッヒ=ミュラー	ノーマル	330	310	19	24	24	(5)	11	8	7	13	7
B	エイブラム=ラムザット	ノーマル	280	200	22	26	17	(4)	10	7	6	6	9
★	エリス=クロード	NT	400	500	36	36	36	9	11	15	12	5	5
A	エルンスト=イェーガー	ノーマル	410	430	29	29	29	(6)	14	9	5	5	7
B	ガイ	ノーマル	340	320	20	24	29	(6)	12	6	5	7	7
A	クレア=ヒースロー	NT	420	450	26	22	28	9	12	14	15	6	6
B	グレッグ=マイン	ノーマル	290	230	24	23	20	(6)	9	4	5	6	8
B	ケイ=ニムロッド	ノーマル	340	310	24	24	12	(8)	9	8	9	12	15
B	コルト=ロングショット	ノーマル	250	200	24	17	25	(5)	9	2	5	7	6
A	ジェシカ=ラング	ノーマル	350	330	28	28	33	(7)	10	8	7	7	8
★	シェルド=フォーリー	ノーマル	310	270	33	33	33	(5)	9	6	5	5	13
B	ジュナス=リアム	NT	370	370	15	33	22	9	10	13	13	5	5
B	スタン=ブルーディ	ノーマル	300	250	20	20	21	(5)	11	6	5	8	10
A	ゼノン=ティーゲル	ノーマル	390	400	29	29	27	(4)	15	14	7	9	7
A	ゼフィール=グラード	ノーマル	370	370	19	38	28	(6)	12	12	6	6	6
B	ソニア=ヘイン	NT	390	400	23	23	19	11	13	10	8	11	7
C	ダイス=ロックリー	ノーマル	290	230	15	17	13	(4)	11	7	7	7	15
A	ディライア=クロウ	ノーマル	350	340	27	27	11	(8)	10	7	9	9	9
A	ドク=ダーム	ノーマル	280	200	30	30	17	(7)	9	1	5	5	6
A	トニー=ジーン	ノーマル	330	300	25	25	27	(5)	10	12	7	7	5
C	ニードル	ノーマル	320	280	22	22	21	(8)	9	2	5	6	14

	キャラクター名	タイプ	精神力	経験値	射撃	格闘	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
A	ニール=ザム	ノーマル	310	260	29	25	26	(6)	11	5	6	6	6
A	ニキ=テイラー	ノーマル	390	400	27	27	32	(6)	15	9	8	6	7
A	ネリィ=オルソン	ノーマル	330	310	33	10	25	(5)	10	9	12	13	6
A	ノーラン=ミリガン	ノーマル	330	300	30	29	28	(5)	11	13	6	5	5
C	バイス=シュート	ノーマル	320	290	20	21	21	(6)	11	6	7	7	10
C	パティ=ソープ	NT	340	320	14	14	16	9	9	14	15	5	5
C	ハルト=ランガー	ノーマル	320	290	22	22	26	(5)	11	6	5	15	7
C	ハワード=レクスラー	ノーマル	390	400	21	19	20	(5)	15	7	11	15	11
B	ビリー=ブレイズ	ノーマル	300	230	24	24	35	(5)	10	3	5	12	5
C	フェイ=シーファン	ノーマル	350	330	23	23	23	(7)	9	10	15	5	5
★	ブラッド	ノーマル	260	200	32	32	18	(6)	9	4	5	5	7
C	ブランド=フリーズ	ノーマル	350	340	22	18	27	(6)	12	8	12	6	5
C	フレイ=リーゼンシュタイン	ノーマル	330	300	21	21	28	(5)	11	7	14	6	5
C	フローレンス=キリシマ	ノーマル	450	480	14	14	32	(7)	14	11	12	13	12
A	ベイツ=ガラット	ノーマル	290	210	26	26	28	(4)	9	5	6	7	6
★	マーク=ギルダー	NT	380	450	40	40	25	9	14	13	5	7	6
C	マリア=オーエンス	ノーマル	360	350	18	18	24	(7)	10	8	11	8	11
A	ミリアム=エリン	ノーマル	370	370	23	33	23	(8)	9	12	10	7	6
C	ライル=コーンズ	ノーマル	310	270	22	11	21	(8)	9	2	7	6	14
A	ラナロウ=シェイド	ノーマル	410	440	30	30	32	(8)	12	10	5	7	8
A	ラビニア=クォーツ	ノーマル	350	330	28	28	25	(5)	13	8	8	10	5
B	ルナ=シーン	NT	390	410	20	25	30	9	11	7	10	15	7
C	ルロイ=ギリアム	NT	380	390	21	21	22	9	10	8	8	9	8
C	レイチェル=ランサム	ノーマル	430	460	22	22	25	(9)	10	13	14	14	5

ポイントQ&A

Q：レンタルキャラのリストの中にポツポツと空欄ができてしまっています。これらは、どうすれば埋められるんですか？
A：レンタル兵はガーダーのレベル、原作のパイロットは各作品のエンディングを見ることで追加される。ただ、これ以外の方法で埋められる場合もあるぞ。それはユニットを入手すること。機体とパイロットがセットになっているケースもあるのだ。そのためMSのプロフィールモードを100％にすれば、埋まってくるぞ。

開発難度の高い12ユニットの詳細な開発方法を完全紹介!!

貴重なMSを手軽に入手する方法は？この難問をとことんまで追求した結果、完成した編集部特製の開発＋設計のミックスデータを大公開。これさえ参考にすれば、ゲーム内でも特に貴重な部類に入る12機のMSも簡単に入手できるはずだ。各データ中で濃い四角で囲んでいるものは〝開発〟。それ以外は〝設計〟でできる機体です。(①で例えると、ガンダムとGキャノンの〝設計〟でF90が、F90を〝開発〟するとネオ・ガンダムが完成)。



◀レア度の高いMSは、開発、あるいは設計するだけでは入手できない。両方を利用することになる



▶必要なMSを確保しておくのも重要。確保できるMSのステージは、前号までの記事を参照しよう。

①シャイニングガンダム

- ガンダム＋Gキャノン → ガンダムF90
- ガンダムF90 ↓ ネオ・ガンダム
- ガンダムMkⅡ＋パーフェクト・ジオング → プロトタイプサイコガンダム
- プロトタイプサイコガンダム ↓ サイコガンダムMkⅢ
- ネオ・ガンダム＋サイコガンダムMkⅢ → シャイニングガンダム

ネオ・ガンダムは、ほかのMSを作るときにもポイントになる場合があるのでF90を開発して入手したら絶対に手放さないように！最終的にネオ・ガンダムとサイコガンダムMkⅢで設計すればシャイニングガンダムが完成する。レベル上げは苦労するかも。

②Vガンダム

- 百式 ↓ Zガンダム
- Zガンダム＋ガザC → バウ
- ネオ・ガンダム＋バウ → Vガンダム

百式をZガンダムまで開発後、ガザCを使って設計してバウを作る。そのバウをネオ・ガンダムと設計すればVガンダムになるぞ。ネオ・ガンダムの作り方は①シャイニングガンダムの欄を参照。

③Wガンダム

- Vガンダム → V2アサルトバスター
- V2アサルトバスター＋シャイニングガンダム → Wガンダム

VガンダムをV2アサルトバスターまで開発したら、シャイニングガンダムと設計。これだけでWガンダムを入手できるが、かなりキツイ道のりだ！

④ガンダムX

- ジム＋ガンキャノン → ジムキャノン
- ジムキャノン＋Wガンダム → ガンダムX

キャノン系のMS（ジムキャノン、ガンキャノン、ゲルググキャノン、ザクキャノンなど）とWガンダムで設計すれば完成する。キャノン系のMSは後半では入手困難になるので、必ずキープしておこう。

⑤νガンダム

- ザクⅠ＋ガルスJ → ザクⅢ
- ザクⅢ ↓ サザビー
- 百式 ↓ リ・ガズィ
- サザビー＋リ・ガズィ → νガンダム

まずザクⅠとガルスJで設計してザクⅢを作る。それをサザビーまで開発し、リ・ガズィを使って設計すればνガンダムが入手できるのだ。

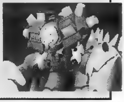
⑥ガンダムアシュタロン

- ゲルググ＋ガンダム → ザクレロ
- ザクレロ ↓ ヴァル・ヴァロ
- ヴァル・ヴァロ＋ガンダムX → ガンダムアシュタロン

ゲルググとガンダムで設計するとザクレロが完成する。そのレベルを上げてヴァル・ヴァロを開発し、ガンダムXを使って設計すると、ガンダムアシュタロンができあがるぞ。すぐに挑戦してみよう。

⑦デビルガンダム

- ルッグン＋シャイニングガンダム → ガンダムシュピーゲル
- ガンダムヴァサーゴ＋シャイニングガンダム → マスターガンダム
- ガンダムシュピーゲル＋マスターガンダム → デビルガンダム



シャイニングガンダムとルッグンでガンダムシュピーゲルを設計。次にシャイニングガンダムとガンダムヴァサーゴでマスターガンダムを作る。そして最後に完成した2機を使って設計すればOKだ。

⑧ガンダムNT1

- ザクⅠ ↓ 高機動型ザクⅡ
- 高機動型ザクⅡ＋ドム → 宇宙用高機動型ザク
- 宇宙用高機動型ザク ↑ サイコミュ高機動試験用ザク
- サイコミュ高機動試験用ザク＋ガンダム → ガンダムNT1

高機動型ザクⅡはドムを使って設計すると宇宙用になる。それを開発しサイコミュ〜にしてからガンダムを使って設計するのだ。

⑨トールギス

- V2アサルトバスター＋Wガンダム → ガンダムジュミナス01
- ガンダムジュミナス01＋Wガンダム → トールギス



V2アサルトバスターとWガンダムでガンダムジュミナス01を設計。それをさらにWガンダムを使って設計すればトールギスが誕生する。

⑩ハロ

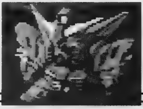
- ガンダムX → ボール
- Wガンダム → シャイニングガンダム
- ボール＋シャイニングガンダム → ハロ

ボールとシャイニングガンダムで設計すればハロが完成するぞ。ゲーム後半になるとボールは手に入りづらくなるなるので、必ず1機はキープしておこう。

⑪ガンダムヴァサーゴ

- ザクⅡJ型＋アッザム → アプサラスⅡ
- アプサラスⅡ＋ビグロ → 量産型ビグザム
- 百式 ↓ メタス
- 量産型ビグザム＋メタス → ジャムル・フィン
- ジャムル・フィン ↓ ゾディ・アック量産型
- ゾディ・アック量産型＋ガンダムX → ガンダムヴァサーゴ

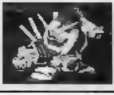
最終的にゾディ・アック量産型とガンダムXで設計すればガンダムヴァサーゴが完成する。ガンダムヴァサーゴはデビルガンダムを入手するためにも必要なので、入手方法は必ず理解しておくこと。うまくいけば2機が同時に手に入るのだ。



⑫シェンロンガンダム

- デナン・ゲー＋ルッグン → エビル・S
- エビル・S＋戦闘ヘリコプター → ゾロ
- ゾロ ↓ ゾロアット
- ゾロアット＋ザクレロ → ビルケナウ
- ビルケナウ ↑ ドッゴーラ(青)
- ドッゴーラ(青)＋シャイニングガンダム → ドラゴンガンダム
- ドラゴンガンダム＋Wガンダム → シェンロンガンダム

シャイニングガンダムとドッゴーラ（青）でドラゴンガンダムを設計。それをWガンダムで設計すればシェンロンガンダムになるぞ。ポイントは途中でザクレロが必要になるところ。キープしておかないとかなり面倒なことになるので覚えておくように！　道のりはかなり険しいが、ポイントさえ押さえておけば意外とラクに入手できるはずだ。





ポイントQ&A

Q：MSを開発するために必要な経験値が、なかなかたまりません。上手なため方があったら教えてください。

A：強力なMSを早い段階でゲットするには、育てるMSを絞るのが大事。開発リストなどをチェックして将来有望なMSをリーダーに据え、母艦からの援護射撃を受けつつ戦わせていこう。また経験値がほしいなら敵のベースの周辺にあるガーダーも撃破すること。これだけでもかなり違うはずだ。

∀ガンダム、ハロもフォロー

MS設計リスト

前号に引き続きMSの設計リストを大公開だ。ただ今回は∀ガンダムやハロなど、入手が困難と思われる貴重なMSもバッチリ網羅してあるぞ。前号と同じと思って見逃すと損をするので、隅々までしっかりチェックしよう。また見方がわからない人は、最初に下の〝リストの見方〟を確認するように！



▲∀ガンダムのハンマー攻撃はアニメと同じリアクションで展開！

リストの見方

❶エビル・ドーガ

❷α・アジール	❸デナン・ゾン、デナン・ゲー、ベルガ・ダラス、ベルガ・ギロス、ダギ・イルス、ビギナ・ギナ、ラフレシアほか

❶の欄は設計できる新型機。❷はベースとなる機体だ。こちらを手元にキープしておけば設計は簡単に進められるはず。❸は材料となる機体。ザク系、水中系、ガンダム系など、たいていは同じタイプのMSが入る。この中のうち、どれと組み合わせても設計することができるぞ。ゲーム序盤に登場するMSが必要になる場合もあるので、要注意！

エビル・ドーガ

α・アジール	デナン・ゾン、デナン・ゲー、ベルガ・ダラス、ベルガ・ギロス、ダギ・イルス、ビギナ・ギナ、ラフレシアほか

オーバーヘッドホーク

ドップ	ゾロ、ゾロ改、シャッコー、ゴッゾーラ、メッメドーサ、ガルグイユ、戦斗バイク甲タイプ、戦斗バイク乙タイプほか

ガーベラ・テトラ

ゲルググM	GP04G

ガリクソン

ギガン	オーバーヘッドホーク、ゾロ、ゾロ改、トムリアット、ゾロアット、シャッコー、リグ・シャッコー、ゴッゾーラ、メッメドーサ、アビゴル、ガルグイユ、コンティオほか

ガルグイユ

アクアジム、ガンダイバー、ザクマリンほか水中用MS	オーバーヘッドホーク、ゾロ、ゾロ改、シャッコー、ゴッゾーラ、メッメドーサ、ゾリディア、戦斗バイク甲タイプ、戦斗バイク乙タイプ、ガリクソン、リカール

ガンイージ

ジャベリン	ガンダム、ガンダイバー、陸戦型ガンダム、G-3ガンダム、ガンダムNT1、ガンダムMkⅡ、プロトZガンダム、Zガンダム、ZZガンダム、GP01、ほかガンダム系MS

ガンダムF90

ガンダム	Gキャノン、Gキャノンマグナ
ヘビーガン	ガンダム、ガンダイバー、陸戦型ガンダム、G-3ガンダム、ガンダムNT1、ガンダムMkⅡ、プロトZガンダム、Zガンダム、ZZガンダム、GP01、ほかガンダム系MS

ガンダムMkⅡ

バーザム	ジム・クゥエル

ガンダムNT1

ガンダム	サイコミュ試験用ザク、サイコミュ高機動試験用ザク

ガンダムX

Wガンダム	ジムキャノン、ジム・キャノンⅡ、量産型ガンキャノン、ガンキャノン、ガンキャノン重装型、ガンキャノンⅡ、ガンキャノン・ディテクター、Gキャノン、ザクキャノンほか

ガンダムアシュタロン

ガンダムX	ヴァル・ヴァロ

ガンダムヴァサーゴ

ガンダムX	ゾディ・アック量産型

ガンダムエアマスター

ガンダムX	プロトZガンダム、量産型Zガンダム、Zガンダム、ZⅡ、リ・ガズィ、リ・ガズィ・カスタム、Zザク、ZプラスC型、ZプラスA型

ガンダムサンドロック

Wガンダム	ディザート・ザク、デザートジム、デザートゲルググほか

ガンダムジュミナス01

Wガンダム	V2アサルトバスター

ガンダムシュピーゲル

シャイニングガンダム	ボリノーク・サマーン、ザクフリッパー、ルッグン、プローバー、ホバートラック、ザク強行偵察型、アイザック、ディッシュ連絡機、EWACネロ、エビル・S、ダギ・イルス

ガンダムデスサイズ

Wガンダム	ガンダムシュピーゲル

ガンダムヘビーアームズ

Wガンダム	ズザ、ズザカスタム、ズザ・ダイン

ガンダムマックスター

シャイニングガンダム	サイコガンダムMkⅢ

ガンダムレオパルド

ガンタムX	ガンダムヘビーアームズ

ガンダムローズ

シャイニンクガンダム	R・ジャジャ、クィン・マンサ

ギガンティック

GP02A	ガルスJ

ギャプラン

GT-FOUR	アッシマー

ギラ・ドーガサイコミュ試験型

ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガ改、ギラ・ドーガ重装型、	νガンダム、νガンダムHWS、サイコミュ高機動試験用ザク、ブラウ・ブロ、エルメス、キュベレイ、キュベレイMkⅡ、量産型キュベレイ、クィン・マンサ、サイコガンダム、サイコガンダムMkⅡ、サイコガンダムMkⅢ、ヤクト・ドーガ、サザビー、サイコ・ドーガ、α・アジール、タイタニアほか

クィン・マンサ

キュベレイ、キュベレイMkⅡ、量産型キュベレイ	パーフェクト・ジオング、サイコガンダムMkⅡほか

ゲドラフ

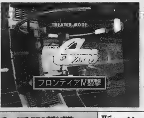
ゾロアッド	ガリクソン

ステージ40～47編・捕獲できるユニット&イベントデータ

捕獲できる敵MSのデータや会話イベントの発生条件。さらに隠されているクエストムービーを見るための条件といった重要データを公開だ。今回はステージ40～47まで突き進んでいくぞ。データ中の〝形態〟はステージ形態（勝利条件や出現する敵が変わるなど、1つのステージで内容が変化する場合、戦いを前半、中盤、後半と3パートで表してある）。〝★〟はクエストムービーが隠されているステージ。文中の〝捕獲〟は捕獲できるMS。〝イベント〟はボーナスが加算される会話イベントを表している。しっかり頭に入れておこう。

クエストムービー発生条件

ステージ	条件
40	ステージの開始時に自動的に発生
41	後半：シーブックと鉄仮面が戦闘
43	後半：クワンとケイトが戦闘
46	後半：オリファーとピピニーデンが戦闘

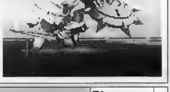


◀一度見たムービーはシアターモードに記録されるぞ。その後は自由に見られるのだ。

STAGE 41 鉄仮面～ラフレシア・プロジェクト～ 形態▶前・後 ★

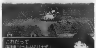
●捕獲……前半：なし、後半：**ザムス・ガル**／デナン・ゾン×4、デナン・ゲー×4、ベルガ・ギロス×2、ベルガ・ダラス×2、(**ザムス・ギリ**／ベルガ・ギロス×2、デナン・ゲー×6)×2、(**ザムス・ナーダ**／デナン・ゲー×1、デナン・ゾン×2)×6、(**ザムス・ジェス**／ベルガ・ダラス×2、デナン・ゲー×4）×2●イベント……前半：シーブックがベラと対決（MAP兵器不可)。後半に出現するバグは、移動した次のターンに炸裂する。移動した直後に攻撃を仕掛けて一気に倒してしまうこと。また、ここのステージではかなりの経験値が稼げるので、育てたいユニットを前面に出して戦うのがいいだろう。そのほかクロスボーン・バンガードのデナン～系や、ベルガ～系のユニットは設計にも役立つので、必ずこのステージで捕獲しておくようにすること。





STAGE 40 理想と建国～フロンティアⅣ襲撃～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：**ザムス・ジェス**／デナン・ゲー×2、デナン・ゾン×6、(**ザムス・ナーダ**／デナン・ゾン×1、エビル・S×2）×4 ●イベント……前半：ガンタンクR44が宇宙港に到達。クロスボーンバンガードの軍勢は、原作と同様かなり強力なので、戦いが長引くと自軍が不利になるぞ。コロニー入口から侵入してくる敵を防ぎつつ、早急にイベントをクリアするのが得策だ！



STAGE 42 白いモビルスーツ～ポイント・カサレリア～ 形態▶前・後 —

●捕獲……前半：なし、後半：なし●イベント……前半：ガリーを撃破、後半：ウッソがクロノクルを倒す。イベントが優先されているステージなので捕獲できるユニットはない。特に前半では敵が1機だけなので、イベントを発生させて手早くクリアしてしまうのがいいだろう。後半でも攻撃方針に変更はない。イベントをクリアしておけば収入も増大するので、キッチリ発生させておくこと。



ポイントQ&A

Q：敵母艦を撃破したあと、自軍の母艦を接近させても降伏状態の敵機を捕獲することができません。何か原因があるんでしょうか？
A：敵機を捕獲するには自軍の母艦のCAPACITY（搭載可能ユニット数）に空欄がなければ不可能。最大まで載せていると、それ以上搭載できないため捕獲コマンドは表示されないぞ。編成時に最低でも1カ所は開けておこう。ちなみに捕獲した敵機はベースに戻れば降ろすことができる。

機体		
ゲンガオゾ	リグ・シャッコー	ザンネック
ゴッゾーラ	ゾロアット	リカール
ゴトラタン	リカール	シャッコー、リグ・シャッコー
サイコロガンダム	ハロ	サイコガンダムMkⅢ
サザビー	ゲーマルク	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガ改、ギラ・ドーガ重装型ほか
サンドージュ	キャトル	ゾロ、ゾロ改、トムリアット、ゾロアット、シャッコー、リグ・シャッコー、ゴッゾーラ、メッメドーサ、アビゴル、ガルグイユ、コンティオ、リグ・コンティオ、ジャバコ、ザンネックほか
シェンロンガンダム	Wガンダム	ドラゴンガンダム
シャイニングガンダム	サイコガンダムMkⅢ	ネオ・ガンダム
シャッコー	ゾロ、ゾロアット	エビル・S、デナン・ゾン、デナン・ゲー、ベルガ・ダラス、ベルガ・ギロス、ダギ・イルス、ビギナ・ギナ、ラフレシア、ゾロ、ゾロアットほか
ジャムル・フィン	ビグザム、量産型ビグザム、グランザム	メタス、メタス改、ガザC、ガザC改、ガザDほか
ズサ	ガルスJ	ガトル、パブリク
ゾロ	戦闘ヘリコプター	エビル・S、デナン・ゾン、デナン・ゲー
デビルガンダム	ガンダムシュピーゲル	マスターガンダム
ドーベンウルフ	量産型サイコガンダム	ガンダムMkⅤ
トールギス	Wガンダム	ガンダムジェミナス01
ドラゴンガンダム	シャイニングガンダム	ドッゴーラ(青)
ノイエ・ジール	パーフェクト・ジオング	ビグザム、α・アジール、グランザム
パーフェクト・ガンダム	ガンダム	パーフェクト・ジオング
パーフェクト・ジオング	ジオング	ドム、リック・ドム、リック・ドムⅡ、ドム・トローペンほか
バイアラン	ハイザック	グフフライトタイプ
ハロ	先行量産型ボール、ボール、ボール改修型	シャイニングガンダム、Wガンダム、ガンダムX
ビルケナウ	ゾロアット、リカール	ザクレロ、ビグロ、ビグロマイヤー
百式	ガンダムMkⅡ	メガライダー
ブルーディスティニー1号機	陸戦型ジム	イフリート改
プロトZガンダム	ガンダムMkⅡ	プロトタイプリックディアス、リック・ディアス、シュツルム・ディアス、リック・ディアスⅡ
プロトタイプZZガンダム	Zガンダム	FAガンダム、ガンダムNT1-FA
プロトタイプガンダム	コア・ファイター	ジム
プロトタイプサイコガンダム	パーフェクト・ジオング	ガンダムMkⅡ、FAガンダムⅡ、スーパーガンダム、ガンダムMkⅢ、FAガンダムMkⅢ、プロトZガンダム、Zガンダム、量産型Zガンダム、ZⅡ、リ・ガズィ、ZZガンダム、νガンダム、ガンダムF90ほか
プロトタイプリックディアス	GP01、GP01-Fb、GP02、GP02A、GP03-S	ドム、リック・ドム、リック・ドムⅡ、ドム・トローペン、トロピカルドム、ベズン・ドワッジ、ドワッジ、ドワッジ改、ドライセン、RFドム、RFデザート・ドム
ボルトガンダム	シャイニングガンダム	グランザム
マスターガンダム	シャイニングガンダム	ガンダムヴァサーゴ、エビル・ドーガ
メッメドーサ	戦闘ヘリコプター	シャッコー、リグシャッコー
ラフレシア	ブラウ・ブロ	エビル・エス、テナン・ゲーほか
リカール	オーバーヘッドホーク	アッザム、ザクレロ、グラブロ、ビグロ、ビグロマイヤー、ヴァル・ヴァロ、ブラウ・ブロ、エルメス、ビグザム、ノイエ・ジール、サイコ・ドーガ、ビルケナウ、ラフレシアほか
量産型νガンダム	リ・ガズィ・カスタム	ドーベンウルフ、ガンダムMkⅣ、ガンダムMkⅤ
∀ガンダム	カプール	シャイニングガンダム、Wガンダム、ガンダムX
GT-FOUR	ガンダム	パブリク、フライ・マンタ、トリアーエズFF-4、ファンファン、ドン・エスカルゴ、ドラゴンフライ、ディッシュ連絡機、セイバーフィッシュほか
Vガンダム	バウ(赤)	ネオ・ガンダム
Wガンダム	シャイニングガンダム	V2アサルトバスター
α・アジール	ノイエ・ジール	サイコ・ドーガ
νガンダム	サザビー	リ・ガズィ、リ・ガズィ、リ・ガズィ・カスタム

STAGE 43 ジブラルタル攻防～シュラク隊の防壁～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：なし●イベント……前半：トムリアット隊のザンスカール兵とヘレンが戦闘。このステージもイベントが優先されているので捕獲可能なMSは存在しない。片っ端から敵を倒し、経験値をどんどん稼いでいこう。後半ではシャトルが撃破されると敗北になってしまう。できるだけ敵をシャトルに近づけさせないように、ユニットで防壁を造りながら戦っていこう。



STAGE 44 戦略衛星を叩け～シャクティを捜せ～ 形態▶前・中・後 ―

●捕獲……前半：**アマルテア**／ゾロアット×8、（**カリスト**／ゾロアット×4）×4、（**シノーペ**／ゾロアット×3）×4、中盤：前半で破壊してない敵、後半：**ダルマシアン**／アビゴル×1、ゾロアット×9、（**スクイード**／ゾロアット×10）×2、（**アマルテア**／ゾロアット×8）×2、（**カリスト**／ゾロアット×4）×2、（**シノーペ**／ゾロアット×3）×2。こまめに母艦に帰り補給すること。

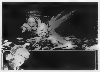


STAGE 45 敵艦と敵地へ～宇宙を走る閃光～ 形態▶前・後 ―

●捕獲……前半：**シュバッテン**／ゾロアット×8、（**アマルテア**／ゾロアット×8）×2、（**カリスト**／ゾロアット×5）×2、（**シノーペ**／ゾロアット×3）×4、後半：**スクイード**／ゾロアット×5、（**アマルテア**／ゾロアット×4）×2、（**カリスト**／ゾロアット×4）×3、（**カリスト**／シャイターン×4）×2、**アマルテア**／コンティオ×4●イベント……前半：ウッソがタシロを撃破。前半ではリーンホースJrが撃沈した時点で敗北になってしまう。敵の包囲網から一刻も早く脱出すること。ここでは経験値をバッチリ稼ぐベシ！

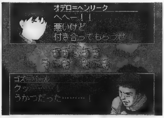
STAGE 46 モトラッド発進～母のガンダム～ 形態▶変化なし ★

●捕獲……**アドラステア**／ゲドラフ×6、**メリリン**／コンティオ×3、ゾロアット×4、（**リシテア**／リグ・シャッコー×4）×3、（**アマルテア**／コンティオ×2、ゾロアット×6）×2、（**サラミス改**／ヘビーガン×4）×3。ゲドラフのタイヤ攻撃は、かなり強力。なるべく格闘戦は挑まず、遠距離からの攻撃で撃破するようにしよう。V2ガンダムをオトリにして戦えば少しはラクになるはずだ。



STAGE 47 巨大ローラー作戦～母よ大地に帰れ～ 形態▶前・後 ―

●捕獲……前半：**アドラステア**／ドッゴーラ×1、ゲドラフ×3、ガルグイユ×4、**ラステオ**／ゲドラフ×8、（**リシテア**／リグ・シャッコー×4）×6、後半：**アドラステア**／リグ・シャッコー×4、ブルッケング×4、ジャバコ×4、**ラステオ**／ゾリディア×6、（**リシテア**／ゲドラフ×8）×2、（**リシテア**／リグ・シャッコー×2、ジャバコ×2）×2●イベント……前半：オデロがゴズを撃破。敵の数が非常に多く、さらに強力なので戦いはどうしても長期化してしまう。母艦は占領した都市の上で待機することでHP、ENが回復するので、これを利用し母艦のエネルギーにも気を配りながら戦うこと。もちろんユニットも、こまめに母艦へと帰還しながら戦うようにしよう。このあと戦いは、いよいよ最終決戦へと突入していく。パイロットやMSのレベルを上げ、戦力を整えておこう。





実況パワフルプロ野球'99開幕版

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

実は今回特別に紹介するパスワードの一部は、コナミさんの許可をいただいて、コナミのメールマガジンで公開されたものを使用させていただきました。じつはこのメールマガジン、「パワプロ」の攻略情報をはじめ矢部君もビックリのすごい情報も公開されていて…。詳しくは、http://goldnet.konami.co.jp/まで。 (ゲルニカ花子)

今回はサクセスの秘密モード、冥球島編のデータを完全収録。さらにお得なウラワザに、カレンダー攻略投手編、パスワード大公開と満載の内容ですぞ。

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(2〜9ブロック)、AC(DS対応)



謎につつまれていた冥球島編のヒミツを大公開!

いままで攻略はもちろん、公開すらされていなかった裏サクセス……それがこの冥球島編だ。もう知っている人も多いかと思うが、出現条件は猪狩コンツェルンで選手を1人プロ入りさせればOK。内容は社会人編とはまったく違い、なんと試合のみ。1〜9回まですべて自分でプレイするのだ。途中で負けるとその時点でゲームオーバーになってしまうけど、最後まで勝ち進むと選手ではなく、そのチームがプロ球団のアレンジチームに登録されるぞ。

▶これが冥球島編。ストーリーや会話だけでも楽しめる。





▲RPG風に次の対戦チームが登場して試合になるぞ。

冥球島対戦チームデータ

チーム名	投	打	守	走	監	チームの特色&要注意選手
黒獅子重工	4	3	3	4	4	チーム全員に強振多用、パワーヒッター、満塁男、三振男。アベレージヒッターを持つ課長に注意
極亜久高校	1	3	0	0	1	チーム全員にチャンス×、対左打者×。エースの三鷹はリリース を持つ
橘商業	3	1	2	2	2	ほぼ全員のパワーがF (40前後) と低く打線は弱い。エースの久方さえ打ちくずせば楽勝
鬼が島高校	2	2	1	1	2	球速156km/hで重い球の菅野と、ミート7、パワー220でアベレージ、サヨナラ男の佐賀に注意
官僚大学	1	0	2	3	2	守備力と守備レベルは高いが、そのぶん打線は弱い。投手は変化球を多投してくる
一番星自動車	2	2	2	3	2	エース阿畑はナックルを持ち、変化球を多投してくる。全員脚が速く、すぐに盗塁を狙ってくる
むつご大学	2	2	2	3	2	状況に応じて6つ子の選手が入れ替わる。エースの金村は変化球を多投してくる
聖マリアンヌ	0	0	0	0	0	どーしようもなく弱いチーム。仲間になる選手もかなりショボイ
ドリル電器	3	2	1	2	2	アベレージヒッターを持つ松倉 (投手)、キャッチャー 、、パワーヒッターを持つ香本に注意
どすこい酒造	1	4	1	1	1	チーム全員に体当たり、パワーヒッター。球速150km/hで重い球のエース・田村は速球中心
するめ大学	2	2	2	3	3	155km/hでピンチ○、勝ち運、スロースターター、尻上がりを持つエース・乙女を早めに打ちくずせ
キューバ	4	3	3	4	4	チーム全員にアベレージヒッター、パワーヒッター、チャンス 。超豪華な投手陣が強すぎ
アンドロメダ高校	3	3	2	3	3	パワー200でパワーヒッターとアベレージヒッターの落合と、アベレージヒッターと内野安打 の五十嵐に注意
あかつき大付属	3	3	2	3	3	猪狩兄弟以外はザコ。キャッチャー◎、アベレージヒッター、選球眼を持つ弟の進に要注意
霊盟社	2	1	2	2	2	チーム全員に選球眼。エースの影浦はスローカーブ、重い球、くさいところを持つ
聖皇学園	4	3	3	4	4	野球マスクは球速155km/hでピンチ○、リリース○、パワー・アベレージヒッター、逆境○を持つ万能選手
大漁高校	1	3	1	1	1	チーム全員に強振多用。パワー・アベレージヒッターを持つ小倉と大友に注意
青龍高校	2	3	1	1	2	ミート7、パワー200でパワー・アベレージヒッター、チャンス○、広角打法を持つ滝本だけ要注意
大東亜学園	3	3	2	3	3	アンソンとドナルドはパワー・アベレージを持つ。盗塁○を持つ雷、つるぎが塁に出たら注意
帝王高校	4	3	3	3	4	チーム全員にバント○、送球○、チャンス○、アベレージヒッター。走・攻・守のレベルが全体的に高い
白鳥高校	1	1	2	2	2	チーム全員にバント○。特に強い選手がいなく平均的に弱い
仏契大学	1	4	2	1	2	球速160km/hでパワーヒッター、威圧感を持つ大豪月が強敵。しかしコントロールはかなり低い
裏あかつき	4	3	3	4	4	安定感、ピンチ、、重い球、パワーヒッター、広角打法など特殊能力満載のアフロ猪狩に注意
流星高校	2	1	2	4	2	チーム全員に内野安打、、暴走、盗塁 、バント○。出塁したら必ず盗塁してくる
プロチーム	4	4	4	4	4	最初に選んだ自チームの本物プロ球団と対戦する。阪神やロッテならかなり楽

出現条件 猪狩コンツェルンで選手を1人プロ入りさせる

◉昨日の敵は今日の友 倒したチームの選手が仲間になるぞ

冥球島編では勝ったあとに対戦チームの選手を仲間にすることができる。というより、強制的に仲間になってしまうのだ。弱いチームを選んでいけば簡単に最後のほうまで勝ち進むこともできるけど、強い選手が集まらないので最後はかなり苦労するぞ。左の表を参考に、なるべく強いチームと戦って、いいチームを作ってみるのも楽しいぞ。ちなみに冥球島編に登場するチームには過去の『パワプロ』シリーズで登場した選手がてんこ盛り。彼らを見つけるだけでもプレイする価値はあるぞ。

◉冥球島編の能力アップ方法

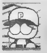
経験点をためて自分で能力を上げていくほかのサクセスとは違って、冥球島編では試合に勝つことと、試合での活躍の内容によって能力が上がっていくぞ。特に試合での活躍によって獲得できる(上がる)能力は通常のサクセスとはかなり違うので注意しよう。

投手能力アップ表

能力名	獲得条件
スタミナ	(イニング×3/2)×コールドポイント
コントロール	10+三振数+コールドポイント。被安打5以下で+10。ただし最大25
スピード	(三振数/2+レベルポイント)×(160−球速/30)×コールドポイント/2。最大5
変化球	点差(最大5)×コールドポイント。ただし最大はレベルポイント+2
打球反応○	1試合で投手の守備機会が5回以上あったとき

野手能力アップ表

能力名	獲得条件
ミート	1試合で常に1アップ
パワー	シングルヒット×3+2塁打×5+3塁打×8+本塁打×10+コールドポイント。最大25
肩力	基本的に1だが、守備機会によってランダムで+2
走力	基本的に1だが、2、3塁打数、盗塁数によってランダムで+2
守備力	基本的に1だが、守備機会によってランダムで+2
アベレージヒッター	2回戦以降で3安打以上、本塁打0のとき確率1/6
パワーヒッター	2回戦以降で2本塁打以上、パワー120以上
流し打ち	流し方向の安打3本以上
広角打法	流し方向の安打2本以上、流し方向の本塁打1本以上
バント○	バント2本以上
キャッチャー○	捕手で2回戦以降の試合を1失点以内
キャッチャー◎	キャッチャー○獲得済みで3回戦以降の試合を無失点のとき
盗塁○	2回戦以降の試合で2盗塁以上



超激レアイベント発見

矢部くんが死ぬ!?

冥球島編でパワプロ史上空前の衝撃的イベントが発見されたぞ。第1試合を終えたところで、パワプロくんの唯一無二、生涯の大親友・矢部明雄がナント!死んでしまうのだ(イベント発生確率は1/50)。実は矢部くんは病気で野球のできない身体だったのだけど、ムリをしたために冥球島ならぬ冥界へと旅立ってしまうのだ。ところがどっこい、最後のプロチーム戦まで勝ち進むと、対戦の前に再び矢部くん登場。実はダイジョーブ博士にギリギリのところで命を助けられ、手術によって完全復活していたのであった。病気が治り、パワーアップした矢部くんがチームに加わるのだ。これでキューバに勝てば、この大会の目的や主催者の正体などが判明する冥球島編の真のエンディングが見られるぞ。

ウラワザ&隠し要素を大放出!!

パワプロシリーズおなじみの初心者大助かりのウラワザを出血大サービスで大放出!まず、右の表はホームラン競争で出現する隠しOB選手だ。各球場で1選手モード、3選手モードでパーフェクトを達成すると表中のOB選手が登場するぞ。また、パーフェクトを達成しなくても、各球場でホームランが累計200本になったときにも登場する。

下の表はいきなり冥球島編もプレイできちゃう超お得なウラワザや、サクセス以外でも使える便利なものをズラリと6つ。活用するベシ。

ホームラン競争で出現する選手

球場名	1選手	3選手
横浜スタジアム	高木豊	権藤
ナゴヤドーム	田尾	星野
東京ドーム	中畑	原
明治神宮野球場	安田	若松
広島市民球場	山本浩	衣笠
阪神甲子園球場	真弓	掛布
西武ドーム	東尾	稲尾
グリーンスタジアム神戸	山田	福本
福岡ドーム	杉浦	江本
大阪ドーム	大石	佐々木
千葉マリンスタジアム	村田	有藤
地方球場	大野	張本
冥球島球場	王	川上
冥球ドーム	野村	長嶋

全ウラワザ一覧

効果	コマンド
地方球場を選択できるようになる	モード選択画面で✚上、上、下、下、L1、R1、L2、R2、㊉と入力
「リーグ」でトーナメントモードを選べる	リーグを始め、「第1日」と出ている画面で㊋を入力
すべての「サクセス」を選択できる	会社選択画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、L1、R1、右、右、左、左、、L1、R1と入力
すべてのプロ選手の詳細データを見られる	「データあれこれ」の「サクセス選手を見る」画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、㊋と入力
99年度(4〜5月)の公式記録を見られる	公式戦記録」の「'98公式戦記録」と出ている画面で㊉を入力
「公式戦記録」で記録の解説を見る	「公式戦記録」のTOP10内で項目にカーソルを合わせ㊉を入力

このページの表の見方

チームデータの投=投手力、打=打撃力、守=守備力、走=走力、監=監督のさい配力で、それぞれの能力COMレベルで表示しています。COMレベルは0=ぷぅ〜、1=弱い、2=ふつう、3=強い、4=パワフルです。能力アップ表のコールドポイントは9−(コールド勝ちしたイニング)+1、レベルポイントは対プロ球団が4、3回戦以降が3、2回戦以降が2、その他は1です。



或るパワプロくんの一生（投手編）

大好評のカレンダー攻略第２回。この表のとおりにプレイすれば、一流選手が作れちゃうのだ。今回はリリーフ投手を育成してみたぞ。

◉アニマル君の場合

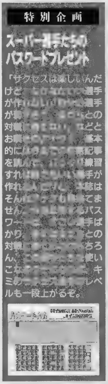
パワフル物産に大卒で入社。左投左打、オーバースロー、マニュアルに設定。球種ポイントはストレート１、スクリュー２に配分。初期能力は球速144km/h、コントロールＥ（118）、スタミナＥ（55）、特殊能力ピンチ＿でスタート。初期能力は球速140km/h以上で特殊能力にピンチ　を持った選手で始めよう。

月／週	練習／イベントなど
●１年目	
4/1~4	ランニング／標準球買う
5/1	仕事／両親に茶碗／マネージャーを凛に頼む
5/2	仕事（新人の雑用終了）
5/3	凛とお出かけ→凛がマネージャーに
5/4	球みがき
6/1	球みがき／メンバー発表（選ばれず）／鶴とバーへ
6/2	球みがき
6/3~4	仕事／猪狩と勝負（負ける）
7/1~2	休む
7/3	遠投／猪狩と勝負（勝つ）→スカウト登場
7/4	仕事／毒島の資料コピー
8/1~3	仕事／リリーフ希望
8/4	仕事（新商品完成）／矢部怒る
9/1	ストレッチ／メンバー発表（ベンチ入り）
9/2~3	遠投／１回戦（敗退）
9/4	仕事／有田ノック
10/1~2	仕事／残業
10/3	投げ込み
10/4	休む／凛と帰宅（野球の話）
11/1~2	遠投／社長面接（残留）／有田競馬
11/3	仕事
11/4	遠投／ドラフト
12/1	休む
12/2~3	遠投／有田ノック
12/4	仕事（新商品完成）／クリスマス／凛のおにぎり
1/1~2	遠投／寝正月
1/3	仕事／係長に昇進
1/4	仕事／スカウト見学（投球32点）
2/1~2	的当て／誕生日／キャンプイン
2/3	シャドウピッチング
2/4	PNF
3/1~2	仕事／課長に昇進
3/3	仕事／猪狩と対戦（負ける）
3/4	変化球練習／有田競馬
☆1年目終了時	
球速147km/h、コントロールD（123）、スタミナE（58）、スクリュー2、ピンチ○	
●2年目	
4/1	休む／反町&柴田入部
4/2	変化球練習／昇給（18000円アップ）
4/3	変化球練習／エビータ入社（コンタクト破壊）
4/4	仕事／仕事のできる男・鶴田
5/1	仕事（新商品完成）
5/2	仕事／猪狩コンツェルンと契約
5/3	変化球練習
5/4	ストレッチ／スカウト見学（投球12点）
6/1	仕事／メンバー発表（スタメンに）
6/2	ストレッチ／1回戦（勝利）／毒島エンピツ削り
6/3~4	仕事／2回戦（敗退）
7/1	仕事
7/2	ストレッチ／有田競馬
7/3~4	変化球練習／矢部と帰宅（楽しそうなお店へ）
8/1	仕事／残業
8/2~3	仕事（新商品完成）／仕事の速い鶴田
8/4	ストレッチ／スカウト見学（投球22点）
9/1	仕事／メンバー発表（スタメンに）
9/2	変化球練習／1回戦（勝利）
9/3	仕事／予選2回戦（勝利）
9/4	仕事（新商品完成）／決勝戦（敗退）
10/1	休む
10/2	ストレッチ
10/3~4	変化球練習／部長に昇進→キャプテン就任
11/1	仕事／美鈴のお茶くみ
11/2	変化球練習／社長面接（残留）
11/3	仕事／矢部と素振り
11/4	ストレッチ／有田競馬
12/1	休む／スカウト見学（投球19点）
12/2	変化球練習／変化球練習球買う
12/3	休む
12/4	変化球練習／矢部とクリスマス
1/1	変化球練習／寝正月
1/2~4	仕事（課長に降格）
2/1~3	変化球練習（全日本強化合宿中）／
2/4	PNF（チームの合宿）
3/1	仕事（新商品完成）→安定感獲得
3/2~4	変化球練習／部長に昇進／変化球練習球買う
☆2年目終了時	
球速148km/h、コントロールD（134）、スタミナE（58）、スクリュー7、カーブ2、ピンチ　、安定感、バント	
●3年目	
4/1	休む
4/2	変化球練習／昇給（13000円アップ）
4/3	変化球練習
4/4	変化球練習／スカウト見学（投球27点）／スカウトに希望球団伝える
5/1	変化球練習／全日本強化合宿へ
5/2	PNF
5/3	変化球練習
5/4	休む
6/1	ストレッチ
6/2	変化球練習／1回戦（勝利）→練習アップ（的当てに）
6/3	変化球練習／2回戦（勝利）
6/4	ポジティブシンキング／決勝戦（勝利）→練習アップ（シャドウピッチング）
7/1	ポジティブシンキング／課長に降格
7/2	ポジティブシンキング／エビータ退社
7/3	変化球練習／本大会1回戦（敗退）
7/4	変化球練習
8/1	PNF／全日本合宿へ
8/2	変化球練習
8/3	変化球練習
8/4	休む／スカウト見学（投球28点）
9/1	ポジティブシンキング
9/2	変化球練習／1回戦（勝利）→対左打者　獲得
9/3	ポジティブシンキング／2回戦（勝利）
9/4	変化球練習／決勝戦（敗退）
11/3	スカウトから逆指名を頼まれる
11/4	ドラフト1位でプロ入り

こんな選手ができました



めぎろ　だんき　おぐさ　けてげ　しばて
みでむ　ぬきと　どなさ　ゆきげ　ぢりし
がこぐ　みれぢ　をぷば　むろろ　ざゆぷ
ほがむ　ぎでた　でぢ



①幸村選手（二塁手）

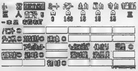
チームの核弾頭。走力MAXでアベレージ&内野安打&ヘッドスライディングで左打者と、理想の１番打者。チャンスと初球○もついているので、３番にも使えるユーティリティプレイヤーだ。



ぶやひ　しをゆ　ぞほく　ちじつ
ゆぜき　のはと　すあえ　ほろし
こちよ　をんも　ねだづ　わぜね
つはぎ　によみ　ふうだ　けはえ
ぢしふ　ねへけ　ぶす

②小宮選手（三塁手）

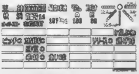
猪狩コンツェルンで３年間一軍に居続ければこれだけのいい選手ができるという例。アベレージは最優先に取得して、練習レベルを上げたものから集中して練習しよう。ちなみに満塁男は試合でとったもの。



こやお　つちめ　でじぎ　はのり
わのく　ずぼば　たへえ　ふけた
けせぜ　わぢほ　びしい　せよろ
をほね　をこぎ　ぜれえ　ざうし
けはの　じをじ　べあき　とぼ

③天神選手（投手）

猪狩コンツェルン出身のリリーフ投手。回復　とケガしにくいで鉄人なみの活躍ができるはず。逃げ球のイベントを起こしたあとに、変化球とコントロールをここまで上げられるのは猪狩コンツェルンだけかも。



せもて　をふけ　おぶん　きざご
ゆてぞ　ぞちへ　ににめ　ぬつづ
そぜひ　ゆゆぞ　おしさ　むほけ
みぜよ　をだゆ　びむい　でもぞ
ぎだ

④ナツ選手（投手）

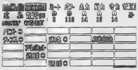
特殊能力こそ少ないが、アンダースローで、ここまで球速があるとかなり打ちにくい。Hスライダー、スローカーブと緩急の差がある変化球を持っているので、自分で操作する投手としてもかなり使える。



げくひ　やんび　ばげげ　めさり
ぎぎぜ　でみで　にがく　ぐにを
ぞげせ　ちおぬ　てふく　こよぞ
めばよ　さろし　どゆき　れどん
け

⑤M風呂選手（外野手）

平均して能力が高く、初球○、逆境、チャンス○、広角、アベレージと使いやすい能力を持っている。守備もいいので、レギュラー、代打要員の両方に使える。常にベンチに入りさせて、好調時に使おう。



ぞめの　まきず　がずむ　めえだ
ぢふぎ　つきね　えつの　ふくぢ
けてふ　にんぜ　おぢあ　どじり
わほね　んしは　よざを　れぐし
けぎに　ぢわご　おつこ　ぶの

⑥塚田選手（三塁手）

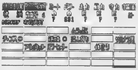
足が遅すぎ。ホームランを打つためだけに育てられた選手。ちなみに塚田はテレビ番組「ボスキャラ王」でおなじみの電撃のエライ人。番組で「パワプロ」対戦をやるためにコナミから特別に提供された選手。



ぞぶざ　みしぬ　どまさ　ぶひみ
わざう　ろぎと　たとを　だづす
けでひ　すだゆ　ねしう　せざぢ
つれね　つはお　ひんま　ざがぢ
ぎけえ　つすぜ　てをぎ　とぼ

⑦代打漢選手（外野手）

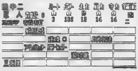
代打専用の打者。絶好調で、負けていて、サヨナラのチャンスで起用されれば、カーソルもパワーも最大値になる恐ろしさ。ムラッ気は好調時に使えば能力のアップがかなり大きいので、ぜひ欲しい能力だ。



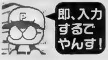
ぶけも　めきぬ　せろあ　そたん
みずら　ちべづ　たきの　りにし
ちねし　げじす　おぢら　ぐぜざ
みねて　やりぞ　たぢつ　ぜぐぢ
けなや　ぢをゆ　おわけ　はす

⑧田中二選手（遊撃手・二塁手）

これもテレビの「ボスキャラ王」用に作られた選手。モデルは爆笑問題の田中（背の小さいほう）。背が小さいのに威圧感があるのがオシャレ。能力が高い上にサブ守備位置もあるので、かなり使い勝手はいい。



こでの　つきぬ　なぢさ　ぼひみ
やじう　ぢはば　たまの　りれぢ
けてよ　たしず　てぢぶ　へざひ
ろふね　だぎお　もんの　ぜうぢ
けはの　をみぬ　おへぎ　とえ



ポイントQ&A

Q：冥球島編でプロ入りしたチームに選手を加えたりとかはできるのでしょうか？
A：ズバリできます。ただし、同じ球団の選手しか加えることができません。つまり、冥球島編で巨人のチームを作ったら、社会人編のサクセスでもプロ入りするときは巨人に入団しないとアレンジで加えることができないのです。入団するチームにはこんな秘密があったのです。逆指名のときはよく考えて選びましょう。

ECHO NIGHT#2
眠りの支配者

今回が最後の攻略になる『エコー#2』。グッドエンディングを見るための徹底攻略に加え、ゲームの隠し要素などもバッチリフォローする！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

実はこの攻略を書く頃まで、オプションで移動速度を変更できるって知りませんでした。っていうかそんなこといってるのはオレだけですか？　ともあれ、何度もプレイするだけに移動速度が速いとゲームがサクサク進んでイイ感じ！　でも酔いやすい人の場合「最速」はやめたほうがいいかも。かなり〝クル〟らしいぞ。（青毛野郎）

発売中 AVG	▶¥5,800　▶フロム・ソフトウェア
	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

ついにエンディングを迎える『エコー#2』。恐怖の物語に幕が下りる

それぞれが信じるやり方で愛する人を助けようとしてきた主人公とアルバート。そしてその2人を見つめる赤い髪の女。ついにこの3人が対峙し、すべての真相が明らかになる。今回は物語の終盤からエンディングまでを攻略。これまで同様、チャートのほかにわかりにくいところをピックアップして解説。またチャート内では、(●)でアストラルピースの入手場所を紹介する。また、全エンディングの発生条件や2周目についても紹介しているので、すでにクリアしている人も必読だ!!

CHECK エンディングは全4種類!!

このゲームは、プレイヤーの行動しだいでエンディングが変化する。その結末は全部で4種類用意されていて、なかには普通にプレイしていてはまず見ることができない条件のものも存在する。ここでは、各エンディングの条件を紹介するので、それを参考にぜひ、すべてのエンディングを制覇してほしい。

4つのエンディング　発生条件

●グッドエンディング
すべてのアストラルピースを入手し、教会で霊能者に会う。そして最後の選択肢で「いいえ」を2回選択する。

●ノーマルエンディング2
1人以上の魂を昇天させ、霊能者には会わずに大時計台へ。塔に入って3分を超えてから4階へ行く。

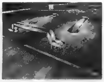
●ノーマルエンディング1
1人以上の魂を昇天させる。そして、霊能者には会わずに大時計台へ行き、塔に入って3分以内に4階へたどり着く。

●バッドエンディング
魂を1つも昇天させずに、大時計台の最上階へ行く（バッドエンディングを見る方法は右ページのコラム参照）。

POINT A 屋上では強風に注意!!

◉しゃがめば歩きやすい!!

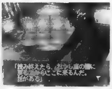
屋上では強風が吹いていて、まっすぐ歩くのも困難な状況だ。さらに風に押されて屋根から落ちれば即死は確実。このような場合、しゃがんで歩けばあまり風の影響を受けずに移動することが可能だ。危険だと思ったら必ずしゃがむようにしよう。

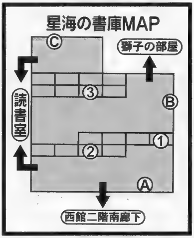

▲扉はしゃがまないと開けることができないので注意。

POINT B 獅子の部屋への道を開け!

◉3冊の本を正しく本棚に返そう

アルバートのいる獅子の部屋へ行くには、エドガーから渡される本をキチンと本棚に返す必要がある。正しく本を片付け終わると、エドガーが「巨人の瞳」をくれる。これを、図書館の一番奥にある目の形をしたスイッチに差し込むことで、獅子の部屋へと続く道へのルートが開くのだ。ちなみに、右のマップの①〜③は正解の本棚、Ⓐ〜Ⓒはスイッチを表す。なお、下の解決法だと、Ⓑのスイッチは使用しない。


◀本を片付けるごとに読書室へ行こう。正解だと、新たな本が！

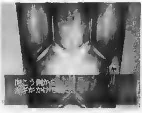


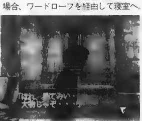
星海の書庫解法　「アルバム」を①の本棚へ→「変遷の書」を②の本棚へ→Ⓐを押す→「遺跡研究の本」を3の本棚へ→エドガーから「巨人の瞳」を入手、Ⓒにはめる→Ⓒを押す

POINT C 先代館主の役目

◉効率よくすべての魂を昇天させるには?

読書室にいるエドガーを昇天させるには、エドガー以外のすべての魂を昇天させる必要がある。ここまでチャートどおりに進んでいると、昇天させなければならない魂はエドガーを抜かしてあと5つ。ここはチャートを参考に、エントランスホール→館主夫人寝室→東館一階廊下→東の波止場→中央ラウンジの順で屋敷を回ろう。これなら効率よく魂を昇天させられる。ただしこのルートは、エントランスホールの扉のカギをあらかじめ開けておく必要があるので注意。すべて昇天させたら読書室へ戻り、エドガーに話しかけよう。これでエドガーも昇天し、すべての魂が昇天したことになる。もし昇天しないのなら、どこかに魂が残っているのだ。


▲エントランスホールの扉が開かない場合、ワードローブを経由して寝室へ。


▲屋敷の外にいるジョセフも当然、昇天させなければならない。


◀持っている金貨の数だけ話しかける必要がある。

CHECK 「クロッカスの花」について

老婦人の部屋で、ヘレンを昇天させると手に入る「クロッカスの花」。獅子の部屋で一度だけ、アルバートに渡す機会がある。渡さなくてもゲームの進行に差はないが、実は渡すと得点が加算され、クリア後の評価に影響を与えるのだ。高得点を目指すなら、必ず花を渡すようにしよう。


▲獅子の部屋ではアルバートに話しかけずに、花を渡そう。

フローチャート

東館北階段室
①隠し階段を昇って屋上へ

屋上
②屋上・西の扉を降りたら星海の書庫へ　POINT A

星海の書庫
③読書室でエドガーの魂に話しかける
④テーブルの「アルバム」を取り書庫のかに座の本棚に片付ける
⑤読書室のテーブルにある「変遷の書」を取り、書庫のおうし座の本棚に片付ける。そののち、入口近くのスイッチを押す
⑥読書室のテーブルにある「遺跡研究の本」を取り、書庫のさそり座にある本棚に片付ける
⑦読書室でエドガーの魂に話しかけ「巨人の瞳」を入手
⑧書庫奥のスイッチに「巨人の瞳」をはめて押す。棚が動き、扉が出現。獅子の部屋へ　POINT B

獅子の部屋
⑨アルバートに「クロッカスの花」を渡すとイベント発生
⑩机の上にある「覚醒の眼」を入手

エントランスホール
⑪ブライアンの魂に話しかけ、昇天させる（●）

八芒星の間
⑫ジェシカが眠る棺に「覚醒の眼」を使う
⑬ジェシカに話しかけるとイベント発生

館主夫人寝室
⑭サラの魂に話しかけ、昇天させる（●）

東館一階廊下
⑮レリーフの前にいるビリーの魂に話しかけ、昇天させる（●）

ポイントQ&A

Q：八芒星の間で「覚醒の眼」を使ってジェシカを棺から解放しました。でもそこから話が進みません。どうすればいいのでしょうか？
A：ジェシカを棺から解放したら、チャートのとおり彼女に話しかければイベントが発生するはず。ただ、ここで注意しなければならないのが、しゃがんだ状態で、しかも顔が向いている側から以外は話しかけることができないということ。意外とひっかかりやすいので注意。

東の波止場
⑯釣りをしているジョセフの魂に話しかけ、昇天させる（●）
▼
中央ラウンジ
⑰キャロルの魂に持っている「羊の金貨」をすべて渡し、昇天させる（●）
▼
読書室
⑱エドガーの魂と話して昇天させる(●)。その後、教会へ **POINT C**
▼
教会
⑲礼拝堂の棚の前に立ち、アストラルピースを放出する
⑳祭儀場に入るとイベント発生。霊能者の部屋へ
㉑霊能者に話しかけると再び祭儀場へ **POINT D**
㉒落ちている「彗星の本」を入手。そのあと南の波止場から船で大時計台へ
▼
大時計台
㉓縄バシゴを昇るとイベント発生。裏口から大時計台の中へ **POINT E**
㉔エレベーターに乗り2階へ行き、そこでレバーを操作して歯車を止める
㉕大時計台の最上階へ行くとイベント発生
㉖牢を開けようとするとイベント発生
㉗もう1つの扉から外へ行き、赤い髪の女に話しかける
㉘2回「いいえ」を選ぶ **POINT F**
▼
エンディング


◀いつもの調子でボタンを押していると、勢いで「はい」を選んでしまうことがあるので注意！

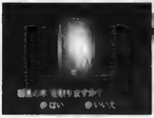
POINT D 南の波止場の教会で

◉謎の霊能者登場

グッドエンディングを見るには、すべてのアストラルピースを入手して、南の波止場にある教会で謎の霊能者に会う必要がある。まず教会に行ったら、礼拝堂にある棚の前に立とう。すると持っているすべてのアストラルピースが放出されるので、そのあと祭儀場へ行きイベントを見る。これで自動的に霊能者のところへ行くことができるので、そこで彼の話を聞けばグッドエンディングの条件がそろったことになる。ちなみに、教会に行くのは、大時計台に行く前だ


◀屋敷のラジオから途切れ途切れに聞こえた声は、霊能者のものだったのだ


▲霊能者との会話では、意味深な話を聞くことができる。彼は何者なのか!?

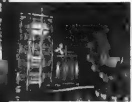

◀霊能者との話が終わったあとは、必ず「彗星の本」を拾っておくこと！

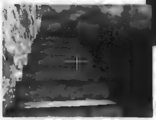
POINT E 銃弾をかわして最上階を目指せ!

◉狭い足場に注意!

大時計台の前まで行くと、アルバートが塔の入口を閉めてしまう。これでは中に入れないので、裏口から内部へ入ること。ノーマルエンディングの場合、ここでカウントダウンが始まり、4階に行くまでにかかった時間が3分以内かそうでないかでエンディングに影響を与える。なお、塔内の1階と3階ではアルバートが銃を撃ってくるので、ここはすぐに上の階へ上がろう。また、2階にあるレバーは必ず操作しておくこと。歯車が止まり、移動しやすくなる。


◀ノーマルエンディングの2を見るなら、大時計台の2階で時間をつぶすといい。


▲歯車の上を渡る3階では、アルバートの攻撃より、先に進むことに集中しよう。


◀最上階への階段は、建物の外部に備え付けられている。落ちないように注意！

POINT F 最後の選択肢

◉物語最後の落とし穴

最上階でのイベントが終わったら、赤い髪の女を追って外へ向かう。そして外で彼女に話しかけると、「魂の石」を使うようにすすめられる。ここでこれを受け取ってしまうとゲームオーバーになるので、必ず「いいえ」を選ぶようにしよう。すると再び同じ質問をしてくるので、こちらも「いいえ」を選択。そうすれば待望のグッドエンディングに突入する！

CHECK クリア後の評価を上げるには?

エンディングを見終わると、プレイの結果に応じて成績が表示される。これは5段階で表され、成績に応じて称号が与えられるのだ。この評価で高得点を取る条件は、短時間クリアを目指す、「手持ちランプ」の消費燃料を少なくする、必要のない装備ははずす、敵から受けるダメージを減らす、の以上4点だ。それに、2周目以降からは特別ボーナスが入るようになり、周回を重ねるごとに4000点ずつ加算される。ちなみに、高得点を取るためのアドバイスを1つ紹介。それは、スタートボタンのポーズ機能を活用すること。ポーズ中はゲーム内の時間が停止するので、選択を迫られたときや謎を解くときなど、じっくり解答を考えたいときに有効だ。

クリア後の評価

称号	ランク	得点
Esper	SS	30万点以上
Genius	A+	26万点以上
Average	A	20万点以上
Novice	B	16万5千点以上
Donkey	C	16万5千点未満

バッドエンディング

バッドエンディングを見るには、すべての魂を昇天させずにゲームをクリアしなければならない。ここではゲームの進め方が変わるバッドコースを解説する。

①少年に「魚のエサ」を渡さない

最初のポイントは過去世界の二階リビングルーム。ここでは「魚のエサ」を少年に渡さず、自分で魚にエサをまいてしまおう。水槽の前で「魚のエサ」を5回使うとバッドコースへ移行する。現在に戻ると少年の魂は昇天できず、「配電盤のカギ」だけが入手できる。



②バーテンダーに「楽譜」を渡す

シェフが探している「コショウ挽き」はバーテンダーが持っている。そのバーテンダーは「楽譜」を探しているので、音楽室から持ってきて「コショウ挽き」と交換してもらおう。グッドエンディングを目指していても、ここで引っかかる人は多いはずだ。



③シェフに「コショウ挽き」を渡さない

バーラウンジでバーテンダーから「コショウ挽き」を受け取ったら厨房へ。そこでシェフには「コショウ挽き」を渡さず、自分で味付けをしてしまおう。鍋の前で「コショウ挽き」を3回使うと、料理が台なしになってしまったシェフが昇天できなくなってしまう。



④イレーナに「壊れたペン」を渡す

研究所の映写室で手に入る「壊れたペン」。マイケルは「イレーナさんには見せるな」と言っているので、その言葉とは逆にペンを見せてしまおう。するとイレーナは事務室から飛び出して行ってしまう。これで研究所内にいる魂は、すべて昇天できなくなる。



⑤執事に「壊れたバイオリン」を渡す

シャワールーム側の使用人寝室にいる執事のスタンリーに、ワードローブで入手した「壊れたバイオリン」を渡そう。すると彼は寂しい言葉を残して、部屋を出ていってしまう。このイベント後、ワードローブの隠し扉が開くようになっているので、先に進もう。



⑥ロウソクをすべて使ってしまう

倉庫では召使いのラリーがロウソクを取れずに困っている。ここではそのロウソクを取って使ってしまおう。ただし持ち物に1つでもロウソクがあるとバッドコースには行かないので注意。そのあと倉庫へ戻り、ラリーに話しかければ、屋上への隠し階段が出現する。



2周目のプレイについて

■隠された要素をチェック!

「エコー#2」には2周目が存在する。2周目では、一部のアイテムを引き継げるほか、2周目以降でなければ入手できないアイテムもある。つまり1度のクリアではこのゲームを極めたとは言えないのだ。2周目をプレイするには、まず1周目をクリアし、プレイの成績を見る。そして、タイトル画面に戻ったらゲームスタートを選ぼう。ぜひ2周目以降もプレイして、すべてのエンディングに挑戦してほしい。


◀談話室で入手できる「スライドフィルム」。研究所の映写室で使える

2周目に引き継げるアイテム

薬草	枯れた薬草
薬草の種	瓶
聖水	安全靴
古代人の靴	レコード
赤のブレスレット	黄のブレスレット
金のサークレット	アストラルピース(＊)

（＊霊能者に渡さなかったアストラルピースは次のプレイに持ち越せる

ポイントQ&A

Q：教会でアストラルピースと交換で「レコード」というアイテムを手に入れました。でもこれって何に使うんですか？
A：教会で手に入るアイテムのなかでも、「レコード」はちょっと変わったアイテムで、残念ながら探索には少しも役にも立たない。しかし、ダンスホールにある蓄音機を使えばレコードを聴くことが可能。前作と今作で使われたゲーム音楽を自由に聴くことができるのだ。

チョロQ ワンダフォー!

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

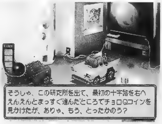
総数100個ものスタンプをすべて入手するのはけっこう大変。そんなわけで、フルコンプリートを目指すアナタにスタンプ入手のヒントを大公開!!

この4作目が「ワンダフォー!」なら、次作は「チョロQ レッツゴー(5)」だというウワサ。でその次が音ゲーの「チョロQ ロック(6)」。その後「チョロQ 七光り」「チョロQ 八ちゃん」と続いて、9作目はクイズになって「チョロチョロQ」。そして記念すべき10作目は「チョロQ てんこ盛り」で決まり。(チョロマニア)

発売中	▶¥5,800 ▶タカラ
RCG	▶MC(1ブロック)、PS(5ブロック)

スタンプ帳のフルコンプリートはこれで完璧!!

スタンプをすべて集めるといいことがあるかといえば、答えはイエス。このシリーズのファンにはおなじみの「あの」隠しパーツがもらえるのだ。そこで今回は、全スタンプを入手するためのヒントを大公開。そのものズバリな答えを紹介できないのが残念だけど、このゲームをある程度遊んだ人ならきっとピンと来るはず。これらのイベントは、誰でもクリア可能なものから、ひと筋縄ではいかない高難度のものまでさまざま。下表のリストを参考に挑戦してみよう。



▲あちこちに散らばったコインをすべて取っていくことも重要。こんな隠し場所にも…。

スタンプ収集の基本は、レース、イベント、探索!

スタンプを入手する方法は、基本的にレース、イベントクリア、街の探索の3種類となっている。また、スタンプの並び順も、各街ごとに関連性のあるものが並んでいるので、そこにどんなスタンプが入るのか簡単に予想がつくはずだ。

レース

レース関係のスタンプは、3位内入賞、1位優勝、コース上のコインをすべて取る、一度もぶつからない、の4種類となっているぞ



イベント

イベント関係のスタンプは、頼まれごとのイベントをクリアしていけばOK。いくつもの街や、現代と過去を股にかけるものもある



探索

各街の家をすべて訪問することが基本。また、特定のパーツを装備していないと、行けない場所もあるので注意しよう。



3誌共同企画 電撃スタンプラリー 当選者発表

早解き部門

まずは、早解き部門の当選者を発表。

●チョロQ15台セット
■宮城県　河南町のMS
■奈良県　チョロQビューティフォー

電撃3誌共同企画、「電撃スタンプラリー」早解き部門の入賞者を発表するぞ。15台セットは上記のお2人に、20th記念ポスター当選者は以下の通り。

山形県　坂野広幸
群馬県　野崎洋平
埼玉県　池田和紀
埼玉県　老川真由
東京都　今田靖
東京都　飯田健太
大阪府　五木良一
滋賀県　ムギ男
兵庫県　庭山聖司
福岡県　GTO

※敬称略

ゆっくり部門

続いて、ゆっくり部門の正解を発表。下の表で太字になっている、No3、14、44、86、95が正解だ(それ以外のイベントの発生条件については、詳細を明記せずヒントのみの紹介)。キミの名前はあるかな?

●S2000 PlayStation Ver当選者●
■北海道　橋本耕司　■青森県　飯田直哉　■栃木県　岡田良夫　■群馬県　海老名和明　■埼玉県　山下亮　■東京都　畑野真之介　■東京都　川原由美子　■神奈川県　池田圭介　■山梨県　木之下俊夫　■静岡県　猪俣洋子　■長野県　古屋豊　■新潟県　永谷吾郎　■福井県　杉本孝志　■愛知県　佐藤　裕美　■兵庫県　宮本保則　■広島県　藤井智也　■福井県　加藤つかさ　■宮崎県　西村好信　■大分県　上野通孝　■鹿児島県　後藤誠　※ほか10名、およびポスターの当選者は発送をもってかえさせていただきます。

スタンプ帳のイベントリスト100

No	ヒント
1	レッドシティのドミソピザには何かある
2	レッドシティの探索は完璧?
3	**写真館で記念写真を撮ってもらった**
4	幼なじみの挑戦は受けて立とう
5	ジム牧場で牛を数える
6	ジム牧場でコインを探してみよう
7	レッドシティのレースで好成績を目指せ
8	レースに出るからには一度くらい…
9	今度のレースは勝負にこだわらずコインでも集めてみては
10	そして一度もぶつからないようにしてみよう
11	グリーンパークへ行くなら、はね橋は上手に渡ろう
12	はね橋でコインを集める
13	次は急いではね橋を渡ってみよう
14	**はね橋のループの中央の宝箱を取った**
15	グリーンパークでもドミソピザへ行ってみよう
16	もちろんグリーンパークを徹底的に探索
17	園長さんに届け物をしよう
18	グリーンパークをゴミ拾いでキレイにしてあげよう
19	レースで入賞を目指す
20	レースで優勝を目指そう
21	レース中のコインも忘れずに
22	レースでぶつからずに入賞してみよう
23	プリンおばさんの好物を届ける
24	花火山でパーフェクトを目指せ
25	花火山でコインも集めてみよう
26	ゲレンデからイエロータウンへ向かってみよう
27	ゲレンデでコインを集める
28	ゲレンデを大急ぎで駆け抜けてみよう
29	イエロータウンで、ドミソピザへ行ってみよう
30	もちろんお宅訪問も欠かせない
31	どろぼうは悪いこと
32	ブラックシティでどろぼうを捕まえる
33	イエロータウンのレースで入賞を目指せ
34	レースで1位を狙え
35	レース中にコインを探そう
36	イエロータウンのレースでぶつからずに入賞
37	ブラックシティの入口は大急ぎで
38	ブラックシティでドミソピザへ
39	家を回るのを忘れずに
40	ビリヤードを楽しもう
41	捨てられた「せんぷうき」を探そう
42	ウィルさんの望みをかなえてあげよう
43	サッカー勝負をこなしておこう
44	**サッカーをしてストレートでゲームに勝った**
45	ブラックシティでレースに入賞
46	レースで1位を目指せ
47	レースでコインを集めよう
48	レースでぶつからずに入賞を目指そう
49	ケーキ屋でプリンをもらうにはいろいろ大変だ
50	ウィルさんのプールで新展開を探せ
51	レッドタウンですべての家を訪問してみよう
52	ジム&カーナを仲直りさせよう
53	困っているほろ馬車を助けてあげよう
54	ジェットタービンを修理するためには……
55	レッドタウンでレースで入賞
56	レースで最速を目指す
57	レースでコインを集める
58	レースでぶつからずに入賞
59	グリーンタウンのすべての家を訪問
60	怪しげな木箱には体当たりだ
61	グリーンタウンでレースで入賞
62	レースで1位
63	レースでコインを集める
64	レースでぶつからずに入賞
65	ゴールドシティですべての家を訪問
66	居眠りダンプとりんごの関係は?
67	金鉱山で探しもの
68	川の柵を越えるにはビッグタイヤが必要
69	ゴールドシティのレースで入賞
70	レースで1位
71	レースでコインを集める
72	レースでぶつからずに入賞
73	酒場の酔っ払いをギャフンと言わせよう
74	音当て峠からブルーシティへ
75	ブルーシティのすべての家を訪問
76	川をさかのぼって水神様に会ってみよう
77	まずはジムカーナの練習編を制覇
78	続いてジムカーナの入門編
79	そしてジムカーナの初級編
80	そろそろ難しくなるジムカーナ・中級編
81	残すはジムカーナの上級編
82	仕上げはジムカーナで速さに挑戦だ
83	ブルーシティのレースで入賞
84	レースで1位
85	レースでコインを集める
86	**ブルーシティのレースでぶつからず完走できた**
87	ブルーレイクのブラックバスを探そう
88	4つの門を特定の順番でくぐってみよう
89	ロッククライミングでレッドシティを目指してみよう
90	ロッククライミング中にコインを探してみよう
91	地下迷路経由でレッドシティに出てみよう
92	同じく、地下経由でグリーンパークに出る
93	イエロータウンに地下経由で行ってみよう
94	地下迷路内の研究所には…
95	**地下迷路でコインをすべて集めた**
96	まずは雲の上コースを完走してみよう
97	もちろんトップを目指そう
98	コース内のコインを忘れるな
99	最後の仕上げ!　過去のレースで優勝を目指そう
100	ここまできたら現代のレースでも……

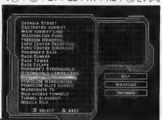
ウラワザデータベース Ver.12.0

時間がないしぃ〜ネタがない〜！　というわけで、新ネタを期待していたみなさま、ごめんなさいいいい……。次回はきっと……きゃぁ！　次々号のメ切が襲ってくるぅ！

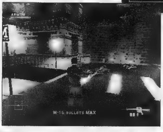
編集部情報　Syphon filter（サイフォン・フィルター）

★隠しコマンド

迫力の3DACT『サイフォン・フィルター』に、かなり便利なワザが見つかったぞ。①ムービー鑑賞：ステージ1内で映画館を見つけたら、トビラの前で㋜を押してメニューを表示。カーソルを「サウンド」に合わせて□+⊗+L2+R2+㋝を同時入力すると、ゲーム中に使用されたムービーが見られるぞ。②ミッションセレクト：ゲーム中に㋜を押してメニューを開いたら、カーソルを「ミッション」に合わせて◎+□+⊗+L1+L2+R1+R2を同時入力。すると、すべてのミッションが選べるようになるのだ。③武器出現＆リミットオフ：②と同様、カーソルを「ウェポン」に合わせて⊗+◎+L1+L2+R1+R2+㋝を同時入力。すると、スナイパーライフルやグレネードといった強力な武器が使えるようになる。しかも、残弾数無限で撃ち放題。このワザを使えば、誰でも簡単にクリアできるぞ。ちなみに同時入力のコマンドは、⊗以外のボタンを確実に押さえて最後に⊗を押すといいぞ。



▲ミッションだってすべてオープン！　武器無制限のコマンドである程度練習したら、後半の上級ミッションにチャレンジしてみよう。

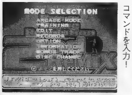


◀コマンドが成功するとこのとおり。常に残弾数がMAX状態なので、弾は撃ち放題だから、ストレス発散にオススメなのだ。

LV 50　ダンスダンスレボリューション 2nd ReMIX

★隠しモード

前号に引き続いて、「DDR 2nd」の隠し要素を一挙公開！　①隠し曲出現法一例：「20,november」：「normal」を1回プレイ。「Keep On Movin'」：「hard」を5回クリア。「think ya betterD」：50曲以上クリア。「TRIP MACHINE 〜luv MIX〜」：100曲以上クリアするか、TRIP系を30曲以上クリア。「LOVE THIS FEELIN'」：200曲以上クリアするか、KONAMI系を150曲以上クリア。以上の条件を満たすと隠し曲をプレイできるぞ。②「SUPER MODE」：タイトル画面のモード選択時に、✚上、上、下、下、左、右、左、右と入力。③「NSR/NSO」：「normal」を50回以上クリアするか、「hard」を200回以上クリアすること。



◀このモードセレクト画面が表示されている間にコマンドを入力！

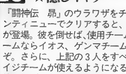


▲いまだ見つけていないという人は、ぜひとも試すべし！

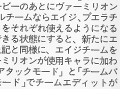
LV 20　闘神伝　昴

★隠しキャラ

『闘神伝　昴』のウラワザをチェック。「ストーリーモード」をノーコンティニューでクリアすると、デモムービーのあとにヴァーミリオンが登場。彼を倒せば、使用チームがスバルチームならエイジ、プエラチームならイオス、ゲンマチームならゼロをそれぞれ使えるようになるぞ。さらに、上記の3人をすべて使用できる状態にすると、新たにエイジチームが使えるようになるのだ。上記と同様に、エイジチームを使ってヴァーミリオンを倒せば、ヴァーミリオンが使用キャラに加わる。彼を使ってクリアすれば、「チームアタックモード」と「チームバーサスモード」でチームエディットができるのだ。



▲1度クリアすれば、さまざまな条件下で戦うモードも登場するぞ。



▶前作までの主人公・エイジの新たなストーリーとは？

★ウラワザ・ザ・BEST★

最近ベスト版が発売されたゲームのウラワザを再録。便利な技から、おもしろいバグ技まで……新たに買った人も、すでに持ってる人も要チェック！

■m　ー君を伝えてー

★隠しキャラ

このウラワザは、美人教師・赤坂真弓と交換日記ができるというモノ。まずは、3人のヒロインのエンディングを各1回ずつ見ていることが条件となる。次に、新規プレイの性格診断で、「街に向かう」、「海に浮かぶ港町」、「遠き海のセイレーンの伝説」という順番か、「山へ向かう」、「石を積み重ねて造られた家」、「吟遊詩人の詩」という順番で選択すればOK。

■ギルティギア・復刻版

★隠しキャラ

無条件でボス&隠しキャラを使用できるコマンドをご紹介。1P側でL1+R1+□+✚下を押しながらゲームを起動させよう。すると、「VSモード」限定でテスタメント、ジャスティス、梅喧という強力な3キャラが使えるようになるぞ。

★？？？モード

電源を入れて1回目のプレイで「ノーマルモード」を選択後、1Pのキャラセレクト中に2Pを乱入させる。この乱入キャラに勝利すると、残りのCPUキャラがすべてポチョムキンになってしまう。つまりVSポチョムキンの攻略さえ覚えれば、かなりお手軽にエンディングが見られるのだ。ただし、ステージ間デモはそのままなので、ギアの捨てゼリフのあともポチョムキン、迫力のジャスティス登場デモのあともポチョムキン……。

■ザ・キング・オブ・ファイターズ　京

★隠しキャラ

「バトルモード」の隠しキャラ使用法を一挙公開！　アドベンチャー本編終了時（残り日数0）のセーブデータ内容が使用条件になっているので、キャラ別に紹介していこう。「山崎竜二」：京のレベルが6以上で終了。キャラ選択画面で山崎にカーソルを合わせてL1+◎で決定。以下同様に、「八神庵」：京のレベル7以上。八神に合わせてL1+◎で決定。「七枷社」：京のレベル8以上。社、クリス、シェルミーに合わせてL1+◎で決定。「庵（覚醒後）」：京のレベル10以上。八神に合わせてR2+L2◎で決定。「草薙蒼司」：日本編をクリア。草薙京に合わせてL1+◎で決定。「千堂3兄弟」：アメリカ編をクリア。リョウ、ユリ、ロバートに合わせてR1+◎で決定。「草薙紫舟」：アジア編をクリア。草薙京に合わせてR1+◎で決定。「大蛇の血に目覚めた3人」：アジア編をクリア。社、シェルミー、クリスに合わせてR2+L2+◎で決定。また、本編をクリアするとチームメイト候補キャラが使える。

■玉繭物語

★隠しアイテム

トンボの森のあるポイントにいくと、「キキナクの友情」というアイテムが使用可能になっている。これを使うと怪しげな鳥人「キキナク」が現れて戦闘発生。この「アイテム使用」、「戦闘」を5回繰り返して、すべての戦闘に勝利しよう。すると、「特級シャブ酒」という強力な回復アイテムが手に入るぞ。

※注：今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。ソフトのバグに絡んだネタは、バージョンアップの際に削除・修正されている可能性もあるので注意してください。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今号の採用者：LV50（1名）／東京都　佐々尾優くん。LV20（1名）／三重県　澤井裕司くん。

装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢 はじめて物語

まんが▶岩瀬さとみ

「ボトムズ」といわれても、20歳前後の人にはピンとこないかもしれない。しかし、単なるキャラゲーにとどまらず、SLGとしてしっかり作り込まれた点に注目だ！





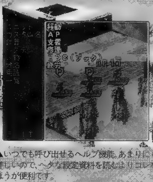
▲オープニングムービーで「ボトムズ」ワールドを堪能！　ファンはもちろんのこと、「ボトムズ」を知らない人にも鮮烈な印象を与えるはずだ!!

戦術を駆使して敵を撃破せよ！鋼の戦士強化作戦 その1

●「ボトムズ」の世界は深くて重い!?

読者の皆さんは「ボトムズ」を知らない人も多いのではないでしょうか？　とくに10代～20歳の年代ならなおさらかもしれません。アニメとして放映されていたのは10数年以上も前のことですし、非常に重たくリアルな世界観とストーリーは、賛否両論の評価があったのも事実です。では「ボトムズ」とは何なのかをまずは軽くおさらいしてみましょう。ストーリーは、地球とは違う遠い宇宙（設定ではアストラギウス銀河と呼ばれている）を舞台に、何度となく争いが繰り返され、殺伐とした物語が展開していきました。この点が「重苦しい」と評されてしまう部分かもしれません。しかしアーマード・トルーパー（AT）と呼ばれる装甲騎兵の存在や、しっかりと性格づけされた登場人物が「ボトムズ」という作品の個性を際立たせていました。とくにATは、ロボットというより「人が鋼鉄のヨロイを身にまとったモノ」として捉えたほうが理解しやすいかもしれません。設定としては、バリバリなSFというより人類が歩んできた争いの歴史を「他の銀河の物語」として表現していると思ったほうがわかりやすいでしょう。つまり、フィクションとは呼べないほどのリアリティがあった作品だったわけです。さて、こういう世界観をもとにSLG化された「ボトムズ」ですが、キャラクターの魅力のみをウリにしたような作りではない（単なるキャラゲーではない）と言いきれる魅力がこのゲームにはいたるところに散りばめられているのです。





▲いつでも呼び出せるヘルプ機能。あまりにも便利で詳しいので、ヘタな設定資料を読むよりコレを読んだほうが便利です。

戦術を駆使して敵を撃破せよ！鋼の戦士強化作戦 その2

●ただのキャラゲーだと思ったらイカンぜよ

このゲームはＳＬＧとしての戦略性や、原作を知らない人がプレイをしても疎外感なく遊べる工夫が随所に盛り込まれています。その最たる機能がヘルプ。ゲーム中であればいつでも呼び出すことができ、「ボトムズ」固有の名詞や用語を参照・解説してくれるユーザーフレンドリーな機能です。これは「ボトムズ」を深く知らないプレイヤーに対しての配慮として、非常に評価できる点ではないでしょうか。ただし、『ボトムズ』というＳＬＧを「知識」だけで楽しめると思ったら痛い目に遭うのは確実です。前述したように『ボトムズ』は「キャラゲー」ではないのです。もちろんボトムズファンであれば、愛着のあるキャラクターやＡＴに感情移入して楽しめることは言うまでもありません。しかし、このゲームの真骨頂はＳＬＧとして周到に考えつくされたシステムがあり、『スパロボ』でもない『フロントミッション サード』とも違う独自のシステムが最大の魅力なのです。ゲームの展開自体は、複数のミッションで構成される各章をクリアしていき、ミッションクリア時に得られるポイント（味方残機数やクリアまでのターン数の成績）の累積によって次章のミッション構成が変わる、つまりプレイヤー次第でシナリオが分岐していきます。グッドストーリー、ノーマルストーリー×３、バッドストーリーの合計５つがあるので、いろいろチャレンジしてみるのも楽しいでしょう。さて次は『ボトムズ』最大のウリであるＡＰについて解説しましょう！





▲移動や攻撃コマンドは、AP値が許す限り何度でも実行できるのです。消費APが少ない武器だとなんと連続で5回攻撃することも可能。

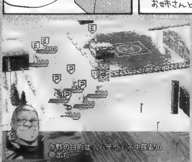
戦術を駆使して敵を撃破せよ！鋼の戦士強化作戦 その3

●APシステムはクリティカルヒット！

「ボトムズ」がSLGとして高い評価を得られる理由の1つに、AP（アクションポイント）という概念が挙げられます。APとは、ATの移動、攻撃、操縦者（キャラクター）の疲労値すべてに影響を与えるもので、キャラクターが持つAP値が許す限りATの移動や攻撃が何度でも可能です。もちろん行動の組み合わせに制限はありません。多くのSLGは、1つのユニットが1ターン内で2～3度も移動コマンドを使ったり、5回も連続で攻撃することはできませんでした（特殊なアイテムを使用するケースは例外）。例えば、攻撃→移動→攻撃→攻撃といった行動を1ターンで行うことができるというわけです。もちろん、これらの行動をするだけのAP値があることが前提となります。ちなみにAP値の上限はキャラクターのレベルアップによって上昇し、経験値は敵にダメージを与えるか破壊するかで得ることができます。ここで1つ注意しないといけないのは、移動方法（歩行とRダッシュ）の違いや武器によって消費APが異なることでしょうか。APが12あったとしても、APを10消費する武器を使用したら1度しか攻撃できません。全般的に射程距離が長く威力がある武器ほどAPの消費量が多くなっています。逆に、レンジが短くてダメージの小さい武器ほどAP消費が少ない傾向にあります。これらを踏まえてATの選択（ATによって装備できる武器やパーツが異なる）を考えていかないと思わぬ苦戦を強いられることもあるハズです。

装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢 はじめて物語





▲ＳＬＧとしてシステムがじっくりと練り込まれた作品なので、次回作ではぜひ視点の改良とステージ内のセーブができるようになってほしいところです。

戦術を駆使して敵を撃破せよ！ 鋼の戦士強化作戦 その4

●本格的なSLGを堪能したい人へ！

ＡＰのシステムは良いことづくしのように見えますが、実はデメリットも存在します。それは操縦者の疲労値。ＡＰを消費すればするほど疲労値がたまっていき、疲労が蓄積すると攻撃の命中率、敵弾の回避率低下を招きます。疲労値はキャラクター行動終了時の残りＡＰ値が多いほど回復するので、無闇にＡＰを使いまくるのは賢くないわけです。ケースｂｙケースでＡＰの節約と一気に攻撃（行動）をするのがよりよい戦略というものです。さて、最後に勝つためのコツを３つばかり紹介しましょう。まず『ボトムズ』のＺＯＣは、移動制限をかけるだけでなく、ＺＯＣを敵に重ねることによって敵の回避率を落とす効果が得られます。次に地形効果による命中率の違い。高い場所から低い場所にいる相手に対しては命中率が上がり、その逆は命中率がガタ落ちします。レベルの低いパイロットは、高い位置から攻撃すると人並みに戦えるのです。最後に支援攻撃。これは、敵の攻撃範囲にいる味方が、攻撃するだけのＡＰがある場合に攻撃支援を要求することができるというものです。２体による同時攻撃ができるため、ＨＰの高い敵機やあと一歩でトドメがさせないケースで使うと効果的でしょう。このように、ＳＬＧとしてのシステムは近年にないデキの良作といえますが、視点が45度回転しないためカーソルが動かしにくいとか、中断セーブができないなど、ちょっとした配慮がほしかった部分があるのも事実です。まぁ、慣れの問題も大きいのですが。

おいしくてみるみるつよくなる(DS非対応)

ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた激痩せ経験アリな昭和の乙女。最近は存在感の無い人になりたいとか……。



イラスト/左ん

COLUMNS OF 電撃コラムス DENGEKI

時代の一歩先を見つめる読者にお届けする「電撃コラムス」。今回もあなたを満足させる内容をお届けいたします!

★今夜は スリープレスナイト?

ゲーム開発に徹夜はつきものです。睡眠不足が何日も続き、ついにやってきたしめ切り前日の**トドメの徹夜**というのは実にツライものです。みなさんは、睡魔とどのように闘っていますか?

ワタシが最もやってしまいがちなのが、「ちょっとだけ寝る」という方法です。あらかじめ、ほんのわずかでもよいので睡眠欲を満たしておくのです。人は眠りにつくと、90分毎に浅い眠りがやってきます。1回目の浅い眠りがきたとき、つまり90分後に起きると、短時間でもサワヤカに目覚められる**ハズ**です。しかし、頭ではわかっていても、実際にはめったに**うまくいきません**。「必ず起きる!」といくら心に誓っても、成功率は1割くらい。残り9割は、机に突っ伏して眠った結果、目覚めるのは90分後ではなく、とっくにお日様が昇っている頃だったりします。その間に、机と顔がヨダレによって融合しているときもあります(はがすときが面白い)。余談ですが、文字や絵を描く仕事をしながら寝た人のノートには、不思議な記号が描かれてますね。

というワケで、「ちょっとだけ寝る」のは成功率が低いためオススメできません。**じゃあ、書くなよ**。まったくそのとおりです。

それ以外では、有名な「目の下にメンソレータムを塗ってスースーさせる方法」、「濃いお茶をたくさん飲み、押し寄せる**尿意**によって生理的に眠れなくする方法」を用いて起きています。よければ参考にして下さい。なお、メンソレータムは眼球に直接つくと、仕事どころではなくなってしまうので要注意。

また、ご家庭での徹夜では、**「お姉ちゃんを起こす」**のも有効な手段の1つです。一緒に起きていてもらえば心強いし、トイレに行くときだって怖くありません。お姉ちゃんがいない場合は、おばあちゃんでもよいでしょう。

それもこれも、余裕で仕事をこなせるようになれば、徹夜などしなくても済むのです。いや、それができないから徹夜でがんばるのです。だからそうじゃなくて(**※エンドレス**)。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況　今回のエッセイはPS2の発表があるまで待ってから書きました。つまりメ切ギリギリに書いているわけですね。すごくあせって書いてます。

★ついに！ PS2発表！

ついに発表！ PlayStation 2!! とはいっても、外見や発売日、価格については、この号の誌面で大特集しているだろうから、こんなページ（笑）で読むより、そちらの方を見たほうがよほどカラフルだろうと思うので、ここでは僕がおもしろいと思ったことや、おもしろそうだと感じたことについて書こう。

さて、なにはともかく縦置きが可能でフロントローディングなのは非常にありがたい。これでＡＶラックの中にすっきり収めることもできるし、ＴＶの横にちょんと置いておくこともできる。配線の問題はともかくとしても、今までで一番置き場所に困らないゲームマシンなのは間違いのないところだ。

また、ＤＶＤ-Videoが見られるのも、大拍手。４万円そこそこで、ゲームができて、そのうえＤＶＤが見られるマシンが登場したのだ。ＤＶＤ自体が日本でイマイチ普及していないことを考えると、これから先の市場に大きな期待が生まれるのは間違いのないところだろう。

さて、そんなこんなを差し置いて、発表の中で一番おもしろかったのが、デュアルショック２。見かけは何も変わらないが、すべてのボタンがアナログになっている。これが標準コントローラになるのは、実は大きな意味がある。というのも、今まではフライトシミュレーターやＲＣＧではハンドルやスティックでアナログが実現していたが、アクセルやブレーキ、はたまたスロットルなどは、うまくアナログ化されていないことが多かった。例えば『エースコンバット』では「黙っておけば一定速度で飛行し、ＬＲ操作を押している間は加速／減速する」という仕様だったわけだし、ＲＣＧではたいていアクセルを踏んでいる間は回転が上がり、ブレーキはオンかオフかしかない仕様になっていたわけだ。しかも、それを変えようとすると「２つ目のアナログスティック」に割り当てるしかなかった。ところが、車みたいにアクセルとブレーキを同時操作することがあると、あまり具合のよくないことになったりした。

つまり、アナログ入力は実はスティック２本では足りなくて、本当のことを言えば、ボタンのアナログ化が必要とされていたわけだ。だから今回の全ボタンアナログ化は、車や飛行機系のゲームには極めて嬉しいことなわけだ。また格闘系のゲームでも、例えばボクシングなどで軽く押すとジャブ、長く押すとストレートなんて入力系も可能になるし、ボタンの押し加減でジャンプを調整するなど、今までにない操作が可能になる。実に使い手のあることなのだ。

とは言っても、元のデュアルショックのデザインを考えると、ボタンのストローク不足が気になるところだが、それでもオールアナログになってくれたのは疑いもなく嬉しいことだ。さらに、このすべてのボタンがアナログということと、ＵＳＢが搭載されていることをあわせて考えると、夢はもっと広がる。というのも、最近のパソコンゲームではジョイスティックやハンドルコントローラには、かなりＵＳＢ接続のものがあり、うまくいけばこれらを使用することも可能かも知れない。まあパソコンのスティックにはとんでもなく値段の高い物が多いのだが（セットだと５万円ぐらいするものまである)、それでも使えるとすると、レースゲームやフライトシミュレータのファンには非常に嬉しいのは間違いのないところだ。

次におもしろいのが、実に幅広いインターフェースが用意されていること。まず現行のＰＳと互換のコントローラ、メモリーカード、さらにＡＶマルチ出力に加え、ノートパソコンでおなじみのＰＣカード、ＵＳＢ、光デジタル出力、ｉ.ＬＩＮＫと、そこらのマルチメディアパソコンと称するものよりも、よほどインターフェースに関しては多数用意されている。新規で追加になった中で最も強力なのは疑いもなくＰＣカード。およそあらゆるものをつなぐことができて、その気になればメモリを拡張することも、新しいビデオチップをつなぐことだってできる、非常に強力なインターフェースなのだが、これの使い道は限られてしまいそうだ。というのも、ＳＣＥＩから、ＰＣカードは通信で使うとアナウンスされているからだ。そして、ネットワークをＰＣカードで経由することを前提とすると、ＰＣカードインターフェースは埋まってしまうことになるので、残念ながらあまり期待することはできそうにもないのだ。どうして通信にそんなもの使うんだあという人もいるだろうが、同時に発表されている音楽配信をやろうとすると物凄く速い通信回線がないとやっていられない。そして高速通信ができて、なおかつそれが量産されていて一番安いのはＰＣカードなので、ＰＣカードでやらざるを得ないわけなのだ。

ちなみにＳＣＥＩの発表を信じる限りでは、この通信は普通のモデムによるダイアルアップではなく文字どおりネットワークにつながる形になり、ちょっとドリームキャストなどの通信とはイメージが違うものになるはずだ。家にパソコンがあったりする人にとっては、ものすごく便利なのだが、普通の人にも便利になるように、いろいろと考えてみてほしいものだ。

では、例えばフロッピーディスクドライブだのハードディスクドライブだの、はたまた普通のモデムだのが出るとしたら、どこにつなぐんじゃい！　というと、これは多分ＵＳＢ接続にするつもりだろう。　ＵＳＢは最近パソコンで流行っているインターフェースで、少々速度は遅いが、多彩な周辺機器を接続できる。しかもマルチタップのようなもの（これをハブ＝ＨＵＢと呼ぶ）をつなぐことで、つなぐ数を増やすことができて、さらにいつでもつないだり外したりできるので、非常にゲームマシン向きなのだ。

そして、残りの２つのうち、光デジタル出力は、オーディオなどの高品質な出力用で、ｉ.ＬＩＮＫ（ＤＶ端子としても知られているが）は、もうちょっと先の家庭内ネットワークとか、デジタルビデオとか、デジタルテレビをにらんで用意されているのだろう。

ここでインターフェースをまとめてみると、ゲームをやるにはコントローラとメモリーカード。ＰＣカードは通信に使い、周辺機器はＵＳＢで繋ぎ、高品質なオーディオのために光デジタル出力。未来のためにＤＶ端子を用意しておく。

ということになり、これらの多彩なインターフェース群も、少しは整理して見られるのではなかろうか。

と、簡単に入力系やインターフェースなどを見てきたが、いずれにしても、これから先の何年かのゲームその物の変化やゲームマシンを取り巻く環境の変化にまで対応できるように余裕を持った設計なのは確かだ。

これが来年の３月に発売されるのだ。実におもしろそうではないか。

今からお金を貯めておくのがいいのでは。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりん
プロフィール

『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『DDR』の第三弾です。



★痩身効果も実証済の『DDR』はスゴイぞ!!

夕涼みの風も少しずつ秋の色合いを感じ始めた今日この頃。ふと気がつくと夏の風物詩であったセミの声から虫の音色に変わりつつあります。もう秋の到来なのかぁ!?

さて映画の話題を１つ。今若者の間で人気を誇るドイツ映画「ラン・ローラ・ラン」を見てきました。赤毛の主人公ローラがベルリンの街を走って走って走りまくる痛快作。そのほとんどのシーンは走っているカットの連続。アニメーションも効果的に使われており、今まで見た映画とはちょっと異質な感じも…。ほんのわずかな時間差で、登場人物の運命が変わるという手の混んだ手法に引き込まれてしまいました。不思議だけど、ちょっとしたときの出会いの差で人生って変わるのかもって思えちゃいました。きっとそれが運命っていうものなんだよね。あっと言う間に駆け抜けていく１時間20分ほどの短い映画なのでしっかり見てね。

先日「ときめきメモリアル」ＯＶＡのVol.２のアテレコ収録がありました。前回に引き続き、ほぼ全員勢揃いしたスタジオはかなりヒートアップ気味。それぞれのキャラクターらしいセリフが飛び交いました。Vol.１同様にゲームでは見られなかったサービスショットも一部あるよん(!?)。内容はどうなっているのかは見てのお楽しみですぞ。

さてさて、今回のゲームレポートは『ダンスダンスレボリューション』の第３弾です。すっかり季節も秋らしくなってきたので、クーラーなしでも踊れちゃいますね。そう言えば、この前テレビのインタビューに答えていた『ＤＤＲ』大ファンの女性の話。この猛暑の夏に、家でクーラーをつけずに踊りまくっていたら相当痩せたんだって……驚き！　このゲームは痩身効果もあったなんて!!　私は痩せるほど激しく踊っちゃーいないけどねっ。それでもプレイしている間に段々とコツをつかんできました。まっ、まだアーケードデビューできるほどじゃありませんけど。それにしてもさまざまなダンス曲もどこかで聞いたことあるぞっていうものばかりで、ノリノリ気分増大です。でも、ついつい足元の矢印を見ちゃって、その分リズムにノリ遅れちゃったりすることも……。やっぱり完璧に体で覚えてダンスダンスしなくちゃダメね。スポーツの秋に向けてダンスダンスしましょ。

さぁ、次回のゲームレポートはワクワクの『みんなのＧＯＬＦ２』の予定です。私、このところゴルフ三昧の日々を送っているので、このソフトかなり楽しみにしていますよぉー。

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下
近　況

約５カ月ぶりに雨の降った日の深夜にドリキャス発売イベントの取材に出かけました。雷もピカピカして、特別な夜らしい雰囲気の中でセガ復活の兆しを感じたのです。

★ドリキャス ついに米国上陸

日本に遅れること９カ月強、ドリームキャストがついに米国で発売されました。標準搭載のモデムが56Kに強化されて、価格は200ドルだから、かなりお買い得な印象が強いのですが、この線を越えないと大きなシェアを獲得できないと読んだのでしょう。来年のクリスマス商戦にはＰＳ２が発売されるという噂だし、その後には任天堂の新機種が控えているときでは、セガに与えられた時間は１年と少しだけ。失ったシェアを短期間に奪回しなければならないというわけなのです。ある調査では、現在の米国の家庭用ゲーム機のシェアはソニー55％、任天堂42％でセガはなんと１％足らずということです。かつてメガドライブ全盛期に、任天堂と激しい首位争いをしていたセガは、まさに復活をかけてドリキャスを発売したわけです。

発売日に確実に本体が手に入るという予約は、実に当初の予想を上回る30万台を記録して、ソフトの方もいくつかの人気タイトルは売り切れ続出という状態で、これ以上ないくらいの好調なスタートを切ったように見えます。人気のタイトルは、『NFL 2K』（フットボールソフト、『ソニックアドベンチャーズ』、『ソウルキャリバー』、『READY 2 RUNBLE BOXING』（名前通りのボクシング）、『パワーストーン』といったあたり。本体と同時発売は18本で、このあと月に10本前後のペースでリリースが続き、クリスマス前には50～60タイトルが揃うということです。

ドリキャスがすごいということが一般に認知されつつ、優れたソフトが予定通りリリースされれば、ほとんど失ったシェアをかなり取り戻すことも可能でしょう。来年３月までに150万台という目標を達成すれば、その後のポイントとなるネットワーク対戦ゲームにつながるし、その間にミリオンヒットが出ればもう完璧です。

取材をしていて興味深かったのが、日本ではあまり一般的でないゲーム機の下取りがこちらでは盛んで、ＰＳやＮ64を下取りに出してドリキャスを買う人が多いということでした。こういう人たちにしてみれば、次世代ＰＳを買うときには古いＰＳは不要なので絶対下取りに出すでしょう。2000万台の旧ＰＳが下取りで市場にあふれたら、１台10ドルくらいに値下がりするのでしょうか。

ともあれ、健全な競争が良いゲームを生む力になることを考えるとドリキャスもがんばれと応援したくなります。



イラスト／山師

電撃コラムス

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★ドリキャス 海外で出足好調！

朝晩めっきりと涼しくなって、ようやく秋の気配を肌で感じるシーズンとなりました。今年の夏は肉体的にかなりダメージを受けてＨＰが低下していましたので、気候が穏やかになるとかなり楽になりますね。

仕事の資料にするために、パソコン関連のニュースサービスを何件か利用しているのですが、９月に入ったとたんにＴＶゲームがらみのニュースが多くなりました。特に注目されているのがＰＳ２と、海外で発売となったドリームキャスト関連の情報です。

特にＰＳ２関連の情報にはほかの業界までかなり神経を尖らせています。これが年内に発売になるのかどうか、価格がいくらになるのかによって、年末商戦の販売戦略を決定しようと考えているところは少なくありません。

ＰＳ２が発売になる→若者を中心とした可処分所得（自分の判断で使えるお金）の多い購買層がどっとＰＳ２の購入に走る→本体とソフトの購入でお金を使い果たす→他の商品を買う余裕がなくなるという図式ですね。

パソコン関連だけではなく、衣料品やアクセサリーといった業界までもが注目しているそうですから、大げさではなく日本経済にある程度影響を与えるかもしれませんね。

この号が発売になるときには、発売時期や価格が発表になっているハズなのですが、どうなっているでしょうね。原稿を書いている時点（９月中旬）での情報を総合すると、年内発売はかなり困難なようですが、「少しでもいいから年内に発売するように」という大号令が飛んだという情報もありましたし……結果が楽しみです。

もう１つの話題の主がドリームキャストですが、これはアメリカでの反応の良さが話題となっていますね。実はこのマシン、発売当初から諸外国での期待値は非常に高かったのです。前号でもちょっと触れましたが、ゲーム機やソフトは法律で勝手に海外へ販売することは禁止されています。ところが日本でしか買えないとかいうと、何としても手に入れたがるマニアがいるのは諸外国でもおなじです（ＯＴＡＫＵは海外でも通用するとか）。

そうすると、需要があるところには供給が発生します。わざわざ日本までゲーム機やソフトを買いに来るバイヤーも存在するのです。もちろん、正規の手段で輸出はできないので、人数を集めて、おみやげだといって一人が数台ずつ日本に近い外国に持って出て、そこからまとめて目的の国に送ったり、目的の国の個人の住所宛に国際宅急便で数台ずつ送ったりと、あの手この手で持ち出します（台数にもよりますが、れっきとした密輸です。相手国の税関から告発される事もありますので、良い子は絶対にマネをしないでください）。

このバイヤーたちの行動を見ていると、そのハードやソフトが海外でどの程度人気が出るかが判断できるのです。ドリームキャストが発売になったときに、秋葉原や日本橋で話題になったのが、このバイヤーたちの過剰ともいえる程の買い付けの多さでした。

販売店としても、アヤシゲな外人が大量にハードを買いたいといえば警戒します。いくら売れるからといって、こいつは密輸しそうだなという相手にたくさん販売はできません。製造番号からどこのルートで出荷したものかは大体わかってしまいますし、売り上げ欲しさに密輸の片棒を担ぐことになったといえば、信用にもかかわります。

そうすると外人バイヤーはアルバイトを雇って、店を変えたり何回にも分けたりして、目標の台数を確保しようとします。こうすると店側でも、いくらあやしくても日本人が１台ずつ買っていくのをとがめるワケにもいきません。

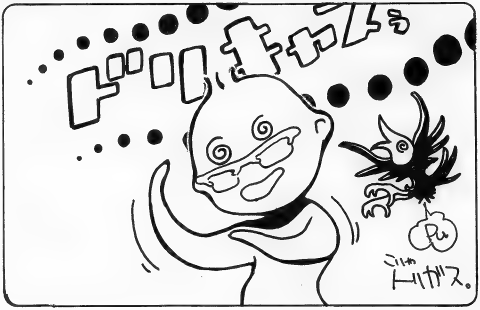
かくして大通りに駐車している、窓に黒い目隠しが貼ってあるワゴン車に、ドリキャスを持った少年が出入りするという、ＴＶ番組が喜びそうな光景が展開されます。ある筋によりますと、初回に出荷された国内版のドリームキャストのうち、かなりの数がこうして海外に流出したらしいという情報もあったそうです。

まあ、この時点で、海外での発売がいつになるかまったく予想がたたなかったという要因もありますが、それを差し引いてもドリームキャストの評価が非常に高かった事がわかります。では、海外では何がそんなに評価されたのでしょうか。

アメリカのアナリスト（分析や評論をする人）の傾向を見ると、純粋にゲーム機としての能力の高さが評価されているようです。パソコンの代用として、あるいはネット端末の能力についてはまだ未知数だが、プラスアルファとして評価できるといった程度です。

しかし、これは通信のインフラ（社会的基盤）が整備されていて、すでにオンラインショッピングや、パソコンによるネット対戦がごく普通に生活の一部となっている国での話です。逆にいえばパソコンの代用として、またはネット端末として活用できる可能性を持った機械が、高性能なゲーム機だった、という事なのです。

■まだ、ゲーム機といえばスーパーファミコンやメガドライブといったモデルが主流だったころから「将来のゲーム機はどうなるでしょう」といったインタビューを受けることがしばしばありました。そういうときには決まって「近い将来、パソコンと融合して、家電品になるでしょう」と答えていたのですが、こうして徐々に現実になってくると感慨深いものがあります。だってその頃、ほとんど信じてくれる人がいなかったんですから……。



イラスト／菅野博之

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

PSの奴隷



まんが／岩瀬さとみ

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、なんでまだ……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ひどく楽しいですよ。マジ。

プレイステーション２発表！　そりゃもうすげぇ！　性能＆仕様に業界騒然！　なんですが、床部はあくまでマイペース。新作ゲーム三昧のステキな秋です。っていうか、発売されたらどうせ買うし。絶対。

「どうしても勝ちたいときってあるじゃない？　そういうときは対戦相手に毒飲ますところから勝負は始まってると思うんだよね。それこそさ、人類皆兄妹じゃやってられないっていうか」「そうかなぁ……電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックで、リニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど、見慣れちゃえば全然平気ってことをちゃんと伝えられれば、戦争なんかも起こらないんじゃないかなぁ？」「そうかなぁ……」「そうじゃないのかなぁ？」「そんなうまくいかないだろ」「うまくいかないかなぁ……」「いかないねぇ」「いかない、いかない」「いったらどうする？」「どうするって……」

とりあえず！　おめでとう！　いや、なんとなく。業界自体が大盛りあがりだからね。TGSはスゴカッタです。人、人ゴミ。動けないのでずっと休んでました。

人ってたくさんいるんだなぁって思いません？　祭りの夜じゃないんだからさぁ。



◀奈良県　ひろたかまつこさん：実際にいたら……服装以外はカッコイイですよ。苦労しそうですけど。



◀神奈川県　ユドウフさん：安心感はあるけど、イロイロと改善されてるんですよね。



◀岐阜県　宮崎あきかずさん：みんな、どんどん年寄りになっていくんですよ。きっと。

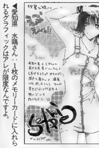
▶東京都　水都花鈴さん：みんないい加減でいいですよね。敵が個性的なのは楽しいですし。



▼福岡県　風森久彌さん：白タイツは王子様の証、らしいですから。



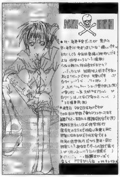
◀愛知県　水鶏さん：1枚のメモリーカードに入れるグラフィックはアレが限度なんですよ。



◀岡山県　綾千さん：夏は外で遊びたくなる季節ですしね。大事ですよ。ゲームしないときも。



◀埼玉県　香川さやかさん：アクションの「操作性」が悪くなかったですか？　バベルタワーとか。





▲福岡県　ATURAさん：『WA』も『2』出ちゃいましたしね。悔しいっていうか。



▲神奈川県　野村たまさん：高校で宿題は珍しいんでしょうか？　ガッツですよ。



▲滋賀県　藤咲尚さん：『どこいつ』大人気です。カワイイですしねぇ。話しかけ度高いです。



▲栃木県　マルガリータさん：やっぱり、けじめとして、『1』終わってから『2』ですかね。



▲栃木県　天無月さん：かなり熱いバトルです。ジルも攻撃を避けますしね。怖いし。かなり。



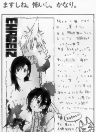
◀宮城県　トモさん：時間かけてクリアするのもいいですよね。ゆったりとした感じで。

▶北海道　れいなさん：時間が経ったんでしょうがないですよ。先に楽しんだ分だと思わないと……でもちょっと悲しいですよね。ベストって。





▲新潟県　藤苺らえるさん：爪の手入れも大変ですよね。特に最近はネイルアートとかもありますし。



▲愛媛県　如月二月さん：体験版触ったら買っちゃいますよね。絶対。そういうモノです。



▲神奈川県　牧村賢佑さん：京一より人気ランキング高いキャラそれなりにいます（笑）。いや、彼も上位ですけど。

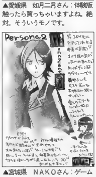




▶北海道　十二郎さん：美少年隊は女のロマンなんでしょうか。（笑）。◀栃木県　AYUさん：筋肉。笑えますよね。何度見ても。



▲新潟県　RATAさん：そうやって増やしていきましょう。真実の友＝奴隷仲間を！　オー！



▲宮城県　NAKOさん：ゲームシステムすごく完成度高いんで、テンポが良いんですよね。

「そろそろ真剣に進路を考えないといけない季節になってきました。私は高3なんですが、現時点でまだ、卒業後の自分の志望がハッキリしていません。夢は…あります。あまりに遠くて掴みにくいですがあります。が、それをただ追いかけるのは厳しい気もします。どうするのがいいんでしょう？　なんかわからないんです。両親や先生は早く決めろってせかすし」新潟県　山任福漆さん：

実は、この手の進路に対するハガキはかなり来てます。この時期あたりから本格的に悩むんですよねぇ。本当に。自分の人生ですし。でと。夢の話です。将来の理想型は、自分のやりたいことをやりたいだけやって、お金がじゃんじゃんもらえるってのが究極でしょうか。実際、そうして活躍している才能のある人、いますしね。まあでも、そんな人はごくわずか。だから「夢」になるワケです。本当なら、この夢を追いかける期間が学生時代なのかもしれませんが、日本の場合、自分に夢を追いかける能力があるかどうかを見極めるヒマも、どうすれば夢に近付けるかを教えてくれる人が、少ない気がします。なので、みんな、社会に出るのを大学に行ってからとか、2〜3年プータローしてからとか、先送りにするワケです。とりあえず、よ〜く考えたけどわからない人は（家庭の事情が許すなら）、何もせず、ボーッと過ごすのも手です。ゲームも読書も、本当に何もしないでそればかりなら6カ月しないうちに飽きてきます。その間に何かは見つかるはずです。大抵、今回のように夢について考える人はそれが可能なハズ。それこそ、家庭的な事情からスグに働かないといけない、なんて人は夢とかで悩むヒマないですから。結局、最終的にはやる気なのでしょう。やる気さえあれば就職して毎日疲れても、夢に向かってガンバれます。不可能じゃありません。30歳過ぎてから突然、目覚めてしまう人もいます。あなたの中の夢が「〜してまでどうしてもやりたい！」と思うことなのか、どうか。ソレが大切。夢みること、職業は普通、通常のサラリーマンやOLになるよりも難しいことがほとんどです。難しいということは、才能はもちろん、やる気、そして運もないと絶対に成功しません。なにしろ、やる気のある人だけが集まっているワケですから。自分のやりたいこと、夢を、これだ！って決めるのは難しいことです。それこそ、「オレはコレでよかったのかな」という悩みは一生モノです。ずっと悩んでいくのなら、後悔しないように考え、現時点での自分にとってのベストを探しましょう。あまり遠くばかり見てガンバっても、ツライばかりじゃ続かないですよ。

ロボコン0点な人 COMPACT

珍しくゲームをしてました。なんかすごい久しぶりにPS動かしたな。（ほ）

うい。今回はゲームしたよ。『フロントミッションサード』だよ。かなり悩んだんですけどね。結局買ってしまいました。『どこいつ』以来だから1カ月ぶりですね。んで始めたんですけど、とにかくロードが速いですね。速い速いとは聞いていたけど、ここまで速いとは。速いだけでなく戦闘シーンのカットまでできるのだからスゴイですね。どうせならあの『フロントミッションセカンド』をこのシステムで作りなおして欲しかったなあ。結局『セカンド』は遊んでないので。まぁストーリー的な繋がりはあんまりなさそうだからいいけど。買ったのは発売後だったので、まだミッション20くらいまでだけど、結構サクサク進めています。でもネットワークは曲者ですねぇ。これはツボにハマルとかなりハマれそうなんですが……。個人的にはちょっと面倒だなぁって感じがして、なかなか手が出ない状況です。そんなワケで、ほとんどチェックしないで先に進めています。まぁ、セカンドプレイ（をする気力があるのなら）みっちりやり込んでみようかな。でもこの本が出る頃は『トルネコの大冒険2』にハマってそう。



◀[illegible]県　浜[illegible]さん：あだ名つくでしょう。男がやったら既にお巡りさん呼ばれてます。



◀埼玉県　かえるヌクレイさん：笑。差さんないですよねぇこれじゃあ。



◀[illegible]県　スピッツ犬さん：人生そんなモノですよ。[illegible]はいつもグーでいきましょう。

ったり、スープと思ったらゼリーだったりと趣向を凝らしてます。まぁ、美味かったからなんでもいいですけど。意味不明の演出もあり、この時点から期待も高まります（しかし食事中の演出は、何の関係もなかった）。食事が終わったら開演の時間まで部屋でのんびり。部屋の中にも手がかりが隠されているというので、3人で部屋中をひっくり返す大騒ぎ。そんなこんなでいよいよ開演なんですが……果たしてここで内容を書いていいものか。性質上、同じ舞台はもう二度と行われないとは思うけど……。うーん、まぁ、詳しくは書かないでおきましょうか。最初の舞台は事件編だけというので舞台としての面白さは期待していなかったのですが、なんとこれが面白い!!　陰惨になりがちな猟奇殺人を描いているのにも関わらず、コメディタッチになっていて、マジで楽しいのです。笑いを取って重要な場面から観客の目を逸らそうということなのでしょうか。（ってやっぱり長くなってきたので次のページのノドに続く）（ほ）

よし。ゲームするのは大切だぞ。ゲーム誌だしね。笑。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のＤの「ＣＤの奴隷」でのみ募集していたＣＧは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

攻略本欲しいよ。オレも しかし何でも疑りまくる性格は……スゴイね。野菜。（魔）

8月の終わり、（た）さんとライターのウォルフさんと一緒にミステリーナイトに参加してきました。まずはホテルにチェックインし、舞台（事件編）を観劇。その後ホテルの中に隠された手がかりを探しながら犯人を推理。制限時間内（午前3時）に「逮捕状（要は答案用紙）」を手に入れ、事件の解決を書きこんで投函。そのまま一泊して、翌朝再び舞台（解決編）を観劇。その場で答案の解答が発表され、高得点の者は豪華賞品を授与……と、そんな趣向のイベントです。なんでも、今年でもう5回目を迎えるそうです。京◯プラ ホテルといえば、家から歩いていける距離です。こんな近いところで、毎年こんな面白げなイベントをやっていたとは知りませんでした。ていうか、家帰って寝るから宿泊費なしにしてくれって感じですが（ちなみに1人食費込みで3万5千円くらいでした）。さて、チェックインしたら息つく間もなく食事です。時間を間違えて遅くチェックインしたため、かなり慌しいです。食事の内容も結構凝ってまして、スパゲティかと思ったらイカだ

ギャルとゲームとなみだとちくび

『ファイアーエムブレム』の新作を買う。ひさびさに趣味でハマれるゲームだ～！　と張り切る。が、２章外伝で早くも挫折。ありゃ攻略本見ねぇとロクに仲間増やせんぞ。（中）

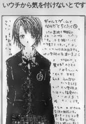
というわけで、『トラキア776』は攻略本を買うまで封印。ま、ゲームの話はこれくらいにして、今日は野菜の話をしようじゃないか。オイオイ、なぜ野菜？　ナスの曲線に萌えるわけでも、ましてや野菜プレイでもない。単に最近オレがよく食べてるだけです。ベスト３はサツマイモ、カボチャ、豆。特にサツマイモへのハマリ具合はキてるね。この前も八百屋行ったらサツマイモが1kg程度で100円と激安だったんで、思わず５kgかかえて家まで20分の道のりを歩いてるし。まるで戦時中かサル山のように、サツマイモづくしの毎日を過ごしてるもんなぁ。ついにはディ○スで「石焼きいもコンロ」を買いました。終わってます。ええ。カボチャは1/4切れとかじゃなく、１個買うのが正義。含め煮が基本だけど、いつかは料理マンガで見た、カボチャを器にした煮込みうどん（？）にチャレンジしたいやね。で、豆は夏は枝豆！　オレはビール飲まんけど、それでも枝豆。１秒１粒ペースで口に放りこんでいく。別に早食い競争でもないのに。時期が終わりかけの現在は、煮豆のパックに移行。さすがに自家製は手間がかかるからなぁ。安いときに買いだめして、いくつかは編集部の冷蔵庫にあったり。煮豆のパックを編集部に持ち込むヤツは、後にも先にもオレしかおらんだろう。



▲高知県　サハライワリさん：ステキです。が、形が崩れちゃうんじゃ……。若いウチから気を付けないとですよね？



▲神奈川県　夜子さん：肉割れって見かけだけなんでしょうか？　害は。痛いとか？　あるんでしょうか？



◀新潟県　RATAさん：スカートじゃなくハーフパンツを制服にするっていうのは？



◀神奈川県　相楽和泉さん：キレイですよね。『ロックマン』のテーマとか歌ってました。



◀大阪府　鱒田ユキさん：最近あります。胸強調コスチューム。ときどきです。



◀山形県　わかばさん：あまり若すぎても苦労はあるでしょうけど　いいですよね。



◀神奈川県　もりやまともみさん：「2」は男子ドキドキでしょう。また波が来そうです。



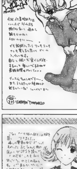
◀滋賀県　藤咲尚さん：インチキだなんて……酷い（笑）。最初はプレタンでしたし。笑。



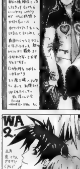
◀栃木県　佐戸原ひろあさん：自分にプレゼントは大事ですよね。御褒美。



◀埼玉県　麻桐ユウさん：セーブデータコンバート……ないですよね。確かに。



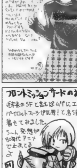
◀東京都　谷川當審さん：ガンバって欲しいモノをゲットです。ファイトです。



◀東京都　亀道楽さん：ペルソナの能力値も上がりますからねえ。今回。ガンガンに。



◀栃木県　鳩サブレさん：不思議パワーで世界は支えられてるわけですし。



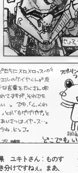
◀兵庫県　いちごさん：最近、外で奴隷を読む人が増えているんでしょうか？　目撃者多数です。



◀大阪府　柳けふさん：口笛ですかねえ。ウエスタンファンタジーっていうか。



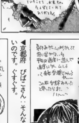
◀愛知県　NeNeさん：仲良しです。塗りつぶさないで欲しいですよねえ。はふ。



◀香川県　H・制作所さん：大事でしょう。そういうサービスはないですよね。『サード』。



◀秋田県　咲耶蛟吉さん：でも最優先は「GT2」っていう所がステキです。





◀兵庫県　ユキトさん：ものすごく引き分けですねぇ。まあ、お互いに趣味を分かち合える仲ってコトでいい感じなのですね。仲良しなのです。



▲東京都　田舎者さん：自分でポケピを持っていない友人は……おもしろがって入れますからね。しかも変な言葉ばかり。まったくもうなのです。

▲愛知県　メタルうさぎさん：また新しいお友だちを作るしかないのですよ。大切です。魂は生き続けるのですから。っていっても悲しいですけどね。



◀広島県　畏闇夏騎さん：いきなり誰の話かと思いましたが、PSの名前でしたか。笑。



◀京都府　びばこさん：そんな……もっとその間も買って欲しいのです。ぐすぐす。



◀岡山県　片北のんさん：思い出は大事ですからねぇ。ってゲームしてたのも思い出ですけど。



▲富山県　トラノコさん：最初からは使えないでしょう。きっとアルと思いますけど。弾数無限とか。ないワケないですよね。



▲山梨県　Hiroさん：隠れた名作です。グラフィックはしょぼいですけど、TRPG好きにはたまりません。



まんが／風上旬（シンプルなのも考え物です）

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なＤＰＳライターになれる！　かもしれなかったり。



◀愛知県　メタルうさぎさん：多人数だとそうなりますよね。みんなで歌いましょう。



◀東京都　みなっち1号XYさん：笑。なんていうか、リスみたいな。笑。

新コーナー大募集！
「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもＯＫです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみてください。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

秋ね……。秋といえば、俺が住んでる町には秋祭りがあります。昔は近所の商店街のガソリンスタンドで働いていた関係で、毎年このお祭りには屋台の売り子として駆り出されていました。ある年、チョコバナナを売っていたときのこと。バナナに鍋の中の液状チョコをつけるという作業をしていたんですが、それに興味を持ったらしい地元の少年が「やりたい〜！」と言ってきました。やらせてやろうと思い、少年と場所を入れ替わろうとしたその瞬間、隣のお好み焼き屋にあった「天かす」の入ったアルミ缶を少年が勢いよくブッ倒し、天かすがザーッとチョコの鍋の中に入ってしまったのです！　でも、あとは何事もなかったかのように、その〝クラッシュポッキー風〟チョコバナナを少年と売りました。好評でした。（び）

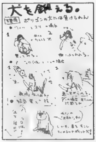


まんが／田中まさし（萌えすぎ）・イラスト／NDO

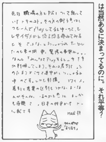
ランキング発表

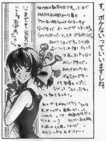
240：樹宮匡平
230：トモ
215：くめた夏緒
190：鯖田ユキ
175：ねこ香織
170：ＲＡＴＡ
160：藤咲尚
155：ちったん
150：雨宮五月、白河風華
145：秋山たつみ、楓来らみー、
：いちがやまみ、東本夕夜、
：ＮｅＮｅ、英桃
：宮崎あさみ
140：昭直利、にいさま
135：佐戸原ひろあ
130：ＣＵＳＴＯＭ
125：桐生新、長尾叶矢
120：如月二月、小島要、
：藤苺らえる
115：亀道楽、民てる戸
：布施唯華

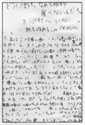
●110：葛城ヒナユキ、●105：秋月枯都、ばらスィー、水上陽平、●100：綾千、風天、祥人、ＳＡＴＯＭＩ、サハライワリ、ヒウラムト、ポリエステル、水月ユーリ、もやし、蘭丸、●95：今村カオル、すだこ、スティーブン、仙蛙、田中将司、名古屋の妹、●90：彩軌彼方、日野晴火、●85：いふじこう、樹村Ｓ、週末の怪人、白河勇魚、せんづき千春、ぞう、貴音しゆり、十々夜、ののき、のみねこ、ユズコ、ゆず21号、連珠、●80：あずまことね、彩秘、菊地弥、スっちょん、ＴＯＭＹ、永原咲耶、鶏肉、●75：秋、あけまつ、朝凪尺花、一純狼珠、楓月さらら、唐川遊人、ごぢうり、白犬、水鶏、乃亜、のぶすけ、ハリガネ、ひろたかまつこ、水都花鈴、南さつき、みなみ流水、●70：アヒル師匠、卯月レイヤ、高和空也、ゲーム一家、小島菜こぐみ、藤崎あすか、●65：明石知子、朝影礼都、来田二三志、藤神哉也、藤本Ｒ、マルガリータ、山形紅子、山吹日和、ユドウフ

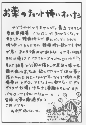


◀埼玉県　ふぐ森さん：鍛えきれてないと思うんですが……まあいいですね。

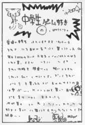

◀神奈川県　HALさん：そんな……得手不得手は当然あるに決まってるのに。それ以外？


◀愛知県　NeNeさん：ステキなお婆ちゃんです。ボケないっていいですね。

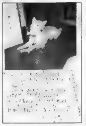

▲大阪府　宇名月環さん：恋愛は相手を選べないからドキドキするんですよ。ね？

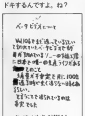


▲埼玉県　さきさん：床部でも多いです。飲み過ぎはヤバイですからねぇ。



▲埼玉県　ふーやさん　お金無いです。確かに。バイトできませんしねぇ。


▲神奈川県　径途9さん：全然無関心なところがツボでしょう。無視、笑。

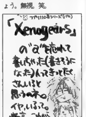


▲滋賀県　知念岬さん：ああ、いい話ですねぇ。未だにベータにこだわる。ステキです。

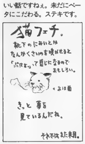

▲香川県　H・制作所さん：あった方がイイですよねぇ。目パチ、生きてる感が。



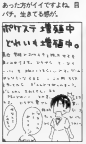
▲長崎県　にいさまさん：何やってるんだかっていう目で見られますよね。



▲大分県　英桃さん　気をつけましょう。っていうか、編集者も気をつけないと。

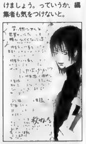


▲宮城県　ばくさん：やな顔しますよね。ソレはソレで可愛いんですけど。



▲秋田県　こはくさん　ステキです！　一気に増やしましょう！　ＰＳ２ですし！


▲神奈川県　夜子さん：猫って飛びつく前は注目しますよね。こっちを。


▲秋田県　灰士さん：やられたからやり返すのは……アレですしねぇ。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは９月28日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この３人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、何者かに襲われた旅の一団に遭遇する。

「母の葬儀を早急に済ませ、コレまでずっと私と母の世話をしてくれていたアーシアと共にこの獣車に乗って、今日で３日目。その後の惨状はあなたたちも知っているとおりと言ったところだ」

ポロポロ……

皇太子の大きな瞳から不意に涙がこぼれた。

「あ、いや、すまな……」

「大丈夫。今は私たちしかいないから。事情は判ったから。もう泣いていいよ」

ローディンが……皇太子を抱きしめていた。ウックッ……嗚咽が少しずつ大きくなる。

「か、母さんと約束したんです。もう、もう、な、泣かないって。１人で生きていかなくてはいけないって。だから人前で泣いては、弱みを見せちゃダメだって。ボクは泣き虫だから、心配だって、最後まで、い、言うんです。アーシアも泣いて、でもアーシアが私がいるからって言って、なのに母さんも、アーシアも、もういなくて……ボクは、ボクはっ！」

最後は号泣になっていた。さっきまでの能面のような表情がどこかぎこちなく感じたのは、約束を守るために、懸命に努力していた結果だったのだ。

「寝た？」

「うん。疲れてたみたい。もうぐっすり。イロイロなことがたくさんありすぎたみたいね」

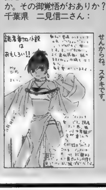
皇太子が泣き疲れて眠るまでそれほど時間はかからなかった。

「ラムダス殿はどう為されるおつもりか？」

シズハが静かに、そして確かめるかのようにボクを見る。

「貴方が皇太子に関われば、一国を左右することになるのは明か。その御覚悟がおありか？」

千葉県　二見信二さん：



◀広島県　水月ユーリさん：基本的に先は見えませんからね。ステキです。

ハードの神様の犬Σ

じつはこの原稿、次世代ＰＳ（この号が出ている頃には皆知っているハズ）の発表数日前に書いているのでチト慌ただしいです。さらにその前日は、奥井雅美のライブだからコレまた大変！「ライブで燃えすぎるとつらいなぁ〜」なんて言おうものなら「ダメっすよ〜、タオル振り回さないとー」ってな具合に王様（ライターのＺくん）に怒られてしまいました。まったく……他人ごとなんだから。ま、何だかんだほざいても萌えますけどね、ライブ（爆）。（犬）

ここ２カ月くらいでしょうか。ネットで知り合った方々とＯＦＦ会（会って喋ったり食事するだけ（笑））をしたのは。アニメ系、ＡＶ系、ＰＣ系、無差別系（？）など、いろいろありました。何度やってもそうですが、初対面の人はワイヤード（インターネット）での仮想イメージとリアルワールド（現実）のイメージがかなり違うんですよね。思ったよりムキムキしていて（ハ）さんみたいな人（謎）だったり、「コレクターユイ」萌えな人がマジなサラリーマン風だったり、トドメはオレに似ている（じつの弟より似ているからシャレにならない）人がいたりと、得るものと失うものが交錯する暑い夏でした、ほんと（笑）。これが、インターネットの楽しみのでもあるんですけどね。この夏最強の組み合わせは、アリゾナ在住の日本人、秋葉原でＰＣショップ勤務な人、群馬（？）に住んでいる新婚ホヤホヤなワイン通、東大生、オレという謎な集いでしょうか。惑星直列に匹敵する難易度の高いイベントだったかな（苦笑）。読者の皆さんも、パソコンでネットする機会があたらオレにどこかで会えるかもよ？　あ、もちろんＤＣでアクセスしても良し！　今や、立派なネットワーク端末ですからね。ゲーム機としてはお寒いですが……。でも、『ナデシコ』は予約して買っちゃいましたよ。予約特典が欲しくて！　ダメだねアタシって。『トラキア』はいつになったら遊べるやら（自業自得！）。（魔）さんは魔法のＳＦＣでウハウハみたいね（謎）。



★タイミング悪し！　ＴＧＳちょっち前！★

前号で「もしかしたら次世代ＰＳの新ネタが書けるかもよ〜ん」などと書きましたが、読者様ごめんなさい。諸事情で次号です。その代わり緊急特集が入っていると思うので、そちらを読んでくださいね。じつは、すでにおぼろげな情報を掴んでいるのですが、フライングして書いてウソだったらシャレにならないので伏せておきます（書きてぇ〜！）。前号の激論座談会じゃないけど、５万以上するけどＤＶＤビデオが観れる次世代ＰＳ（仮称）と、ゲーム機としての機能だけを搭載した２万円台のローエンド機があれば嬉しいんだけど……。まぁ、こういった紛らわしい商売はしないと思いますが（たぶん）。で、次号以降は次世代ＰＳ（仮称）ネタで暫くイケると践んでいるので、他機種のネタをまとめてみましょう！　まずＤＣ。ついにアメリカで発売されますが、前評判は悪くないようですね。ＡＴ＆Ｔ（日本でいうＮＴＴみたいな企業）と組んでネットワーク機能を利用した戦略を練っているようですが、もしかすると海の向こうでは成功するかもしれません。あくまで「もしかすると」ですけどね。何といっても、アメリカの通信費は安い（日本人の感覚で見るとタダ同然の安さ）ので、アメリカナイズされたソフトと組み合わせれば、それなりに成功を収める可能性はあるかな？　アメリカでは人気のZipドライブも出ますしね（笑）。一方、任天堂のドルフィンは、米ArtX社設計のグラフィックスチップ「ArtX１」の概要が10月にアメリカで開催されるマイクロプロセッサフォーラムで発表されます。これは追々解説しますが、なんと！（つづきは１カ月後（笑））。



●宮田ハム彦・超マジです！●

1879年のベルギーの中央郵便局には郵便物を運ぶネコちゃんがいたという記事を本で読みました。動物学者によると、ネコちゃんには帰巣本能があるので、ある種の条件が揃えば出来るとのこと。なんか想像しただけでたまらんですなぁ。それにしても、学者の言う「ある種の条件」とはナンだ！　ぜひ知りたいです。誰か知っていたら教えてちょんまげ。（ハ）

突然ですが、最近お気に入りのＣＭはハリネズミの出てくる「森」の何とかってヤツ。あまりにもハリネズミが可愛くて目を奪われちゃうから、商品名が思い出せません。結構流れているから次見たときこそ商品をチェックしようと思うんだけど、やっぱりハリネズミに目を奪われちゃうんだよね。小動物大好き編集の鈴木くんにその話をしたら、案の定彼もチェックしてました。しかも彼はハリネズミをゲットすべくペットショップにまで足を運んだとか。負けました。で「買ったの？」と聞くと「ハリネズミの抜けた針が体に刺さっていて、血だるまのハリネズミを見たらちょっと引けちゃいましたよ」とのこと。一瞬オレも買おうかな〜なんて思ったけど、彼の話を聞いたらオレも引けちゃいましたよ。よって、オレのハリネズミ購入計画は中止となったとさ。おしまい。

繰り返していくことで手に入るのです。しかし最初のパズルが曲者で、実はめちゃくちゃ単純なものなのに、あまりに深読みし過ぎていきなりつまづく男3人。しかも眠気のせいで頭が動かず、情報収集にも出ないで部屋の中でうんうん唸ってただけ……。その後はまぁ、順調に進みはしたのですが、いざ逮捕状を手に入れてもなかなか書けない。というのも「犯人の○時までの行動を述べよ」みたいな設問方式になっているのです。情報収集をサボっていた我々は、見逃している情報も多く、細かい穴が埋まらない。事件自体は簡単で、犯人もトリックもわかるのですが、細かい設問がなかなか埋まらなく……。そんなワケで、ミステリーナイト初参加はなんともトホホな結果に終わってしまったのでした。30点満点で21点以上が合格なんですが、自己採点で15点くらいかなぁ……。でも、イベント自体がすごく楽しかったので、十分過ぎるほど元は取れました。誘ってくれた（だ）さん有難う!!　来年もまた行こう!!（ほ）

くくく。オレのＳＦＣは（犬）くんに強引に改造させた、魔法のＳＦＣ。詳しくは次号。ってウソ。次のページのノドへ。（魔）

しかし……小動物だね、めっきり　笑（魔）

ミステリーナイトに参加したときのレポートをノドに書きましたので、ここでは総評を。このイベント、さすがに５回目を迎えるだけあって情報の出し方が秀逸。ゲームで言うなら「バランスがいい」という感じ。しめ切り午前３時なんて楽勝、ちゃっちゃと済ませて早めに寝ようと思ったら、とんでもなかった。あやうくタイムアップになるところでしたよ。結局一晩中起きていたので、とても一泊とは思えないほど密度の濃いイベントだったし。それに、徹夜明け参加とはいえ、満足のいく解答を出せなかったことが悔しい（事件の解決編は十分納得のいくものだっただけに）!!　このイベントにリピーターが多い理由がよくわかった。悔しいからだ（笑）。私も、来年また挑戦します。（ほ）

「実は……ウチの学校は今、建て替え中なんで仮設校舎で授業を受けています。困ったのが、今年の夏の体育のプール。更衣室も仮設なんで見えちゃうんですよ。まあ、タオルで隠したり、いろいろガードできるのでどうにかなると思っていたら。なんかですね、床下にも入れたようで……かなりの数の男子がものすごいアングルで見てたようです。キームカツク！　ソレが判ったのはもう、夏も終わる８月末。水泳部の先輩が物音に気づいて引っぱり出して、素っ裸にひんむいた上に、校庭引き回ししたそうです。３人。で、他にも見てた奴がいただろうって尋問したら、１、２年のほとんどの男子が覗いていたことが判明。学校的には多すぎて処分できないですって。サイテーな夏なのでした」東京都　山々さん：

(前ページからの続き) 舞台は1時間くらいでしたが、なんかそれだけで元が取れたような気がちょっとだけしました。さて、舞台を見終わったらいよいよ情報収集開始です。しかし問題がありました。なんと3人とも徹夜明けのフラフラ状態だったのです。取りあえずいきなり動き回る気がしないので、買いだしに行ったりしながらダラダラと過ごします。しばらくすると、事情聴取のため再び舞台会場へ集合。ここで、舞台上の出演者に直接質問ができるのです。しかし、私はあまりの眠たさにほとんど何も聞いていませんでした(笑)。事情聴取が終わったらフリータイム。翌午前3時までに事件を解決しなくてはなりません。ところが、ただ推理すればいいのではありません。解決には「逮捕状」と呼ばれる解答用紙をゲットしなくてはならないのです。これは、最初にパズルの書かれた紙をもらう➡それを解いたら事務局へ電話➡そこで解答を言い、正解するとパスワードを教えてくれる➡それを指定の場所で答えると新しい情報が手に入る……というステップを

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　(魔)



手軽に参加したい人は

ＨＰ つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする

キャラクター名　カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはＡ～Ｓ
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト84は城壁都市ハノイを根城とする盗賊団「大きな刃の兄弟」に奪われた宝物、フールドハウェイの奪還です。フールドハウェイは輪廻の窓とも呼ばれ、その人の過去を映し出すと言われているレアアイテム。当然、アイテムに合った能力を持つ者でなければ、役には立ちません。が、１度その力アル者が手にすれば、運命を操ることも可能とまで言われています。「大きな刃の兄弟」はソレほどのレアアイテムだとは知らずにカモフラージュしていたギルドの隊商から奪って逃げたようですが、元々ギルドのお尋ね者リストにも挙がっていた極悪集団。クエストの成立も討伐が目的と思っているようで、徹底抗戦の構えを見せています。選択は次の３つ。①：城塞都市地下の迷宮から中央部に直接乗り込む。②変装して正面から乗り込む。③都市中央部で行われる祭りに乗じて乗り込む。３日後出発。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（121号）発売日の10月８日（消印有効)。あて先は「ＤＰＳど84」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の125号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第121号　10月８日発売号：第117号発表
第123号　10月22日発売号：第118号発表
第125号　11月12日発売号：第120号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど84」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ：糸使い．糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ：爆火師．火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは115号募集分の発表



▲岡山県　片北のんさん：世界が狭いですからね。何となく。世界を旅している感じにはなりませんよね。



▲新潟県　ＲＡＴＡさん：難易度でいえば『２』の５倍くらいでしょうかね？　厳しいですよね。やっぱり。



まんが／三重県　純狼珠（いっしょなのは……どうかと思いますよ。本当に）・イラスト／六堂秀哉



▲埼玉県　蓮雅京さん：まだまだ先みたいですけど……受験後だといいですねぇ。心置きなくできますし。



▲京都府　羽泉さん：コンタクトも、あの路線でもっとパターンが多くなるとステキなんですが。



◀北海道　ブー太郎さん　大事です。好きになれればもうこっちのモノ。バッチリですよ。



▲福岡県　いちがやまみさん：そうやってひとつひとつ、おりこうさんになっていけばいいんですよ。



▲埼玉県　朝凪尺花さん：その気持ちがあればアッという間にスーパーアルバイターになれますよ。



◀新潟県　ＡＹＡさん：今ならいだとイロイロと忘れてるから、楽しいでしょうね。確かに。



▲大阪府　東本夕夜さん：ショッキングなシーンは抜き出すと余計に悲しくなりますよね。



▲茨城県　小見幸子さん：今回は今回でグラフィックは良さげなんですが……全体のデキはどうなんでしょう？



▲青森県　アメ屋ジョージさん：この２人はまさに一心同体なのでしょう。双子の不思議パワーも関係してそうですし。



◀広島県　藤村ゆずさん：超個性的なキャラ多いですよね。



◀岡山県　片北のんさん：慣れるまでは確かに大変です。ぞろぞろ。



◀愛知県　北原健光さん：ありますよね。学園エロス。ぐちょぐちょですし。



◀群馬県　リジュさん：全体の統一感って大事ですよね。2000年以降のソフトでやっと？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。学生時代の覗きはねぇ……ロマンですから……女子にはまことに申し訳ないですが。逆にオレは見たくないぜ！　っていう高校生はかなりイヤな感じっていうか……男が好きなの？　っていうか。見られた方は「殺す」って感じでしょうけどねぇ。

いい気になって買ったVAIOくんですが、まともに使いこなさないうちに新機種が発表されてしまいました。今度のは外見がデザイン的に「丸み」をおびたのと、ジョグダイヤルが付いたみたいです。ソニーは携帯電話だけでなくパソコンにまでジョグダイヤルをつけたわけですが、いったい何に使うのでしょう？　う～ん、何に使うのかうまく想像できませんが、あれば便利そうでちょっと羨ましい。あと、iMacのノート版、iBookも出るみたいですねぇ。こっちは思ったより重く、また外見もハデなので、持ち運ぶのは厳しいらしいです（(犬)さん情報）。でも、iMacって、外見だけで欲しくなっちゃいますね。でも何に使うのかといわれると困りますけど（笑）。CGでも始めればいいんだろうけど。　（う）

っぱり。でも捕獲システムとか、楽しめる要素もバリバリだからステキ。飴と鞭ね。あとねぇPSの『ジョジョの奇妙な冒険』は素晴らしすぎ！　DC版がどんなもんか判らないから比較はしてないけど、床部格闘熱が久々にヒットしそうな予感。思わず、第1部から第3部まで読み返しちゃったりして。で、読み返して思ったけど、すごいマンガだナァ。ヤッパリ。10年経ってやっと時代が追いついてきたって感じ。個人的に第2部まではオレマンガベストテンの1～3位を争ってるくらい好きなんで、「第3部以降はイマイチ」なんて言ってたけど、読み返してたら第3部もいいかもなんて思ったりして。てへ。ゲームがこれまたよくできてるんだよねぇ。格闘ゲームとしてもキャラゲーとしても。さすがだよなぁ。カプコン。2D格闘で向かうところ敵なしって感じ。でもね……あとは……気になってるのはPSの『アークⅢ』（『Ⅱ』終わってないんだよなぁ。続きやらないと）DCの『スーチーパイ』かなぁ。よしよし。ゲームやらないと。お～！　（魔）

Nights of Knights

クエストナンバー81発表：115号募集分

今回募集のクエスト81はリックヘディング枢軸国のダア地方領主、ダエル男爵の奪回でした。国絡みの軍高官の誘拐は思ったよりも規模が大きく、ハールーフ共和国の諜報活動を専門に行う影の部隊「イオニア」との戦闘もあり、なかなかハードボイルドなクエストとなりました。選択は①、②が戦士、③が魔法使い系の職業に向いていたようです（比較的ですが）。最終的に男爵の奪回に成功。ハールーフ領内からの脱出にも成功しましたが、両国間の緊張はさらに高まったようです。

MVP



▶岩手県　夢音さん：1番魔法使い系向けの選択だった、③でガンバったのが今回のMVPの要因。官公庁へのスパイ行為が中心となったため、かしこさとすばやさの数値が高くないとダメだったわけです。戦闘回数もソレほどではなかったため、HPが低めでも大丈夫だったのでした。



◀香川県　鞘香さん：あと2年の命だとしたら…何するでしょうねぇ……。



◀鳥取県　ねこ香織さん：妖しすぎデス。いつもは普通の女子高生なのがさらに。



◀大阪府　空月おみさん：40～50歳でも全然いけるでしょう。多少力は衰えるでしょうけど。



◀大阪府　水上陽平さん：迷子だったら楽しかったんですけどねぇ。トホホ。



◀愛知県　おてんとう虫さん：薬は怖いので注意しましょう。変にやせますし。



◀愛知県　NeNeさん：中国人だからアルヨってわけじゃないような。笑。



◀宮崎県　秋山たつみさん：邪な心では見えないですか……。じゃあ一生？



◀埼玉県　白河勇魚さん：生活のかかっている戦いは強いですよね。力出ます。



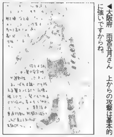
◀大分県　英桃さん：不思議な人魚？　なのでしょうか。悲しい運命じゃないといいんですけど。



◀静岡県　南さつきさん：楽しげでいいんですが……知らない人に付いていっちゃ……。



◀埼玉県　蒼月紗矢さん：全身真っ黒になってもちょっとイヤですよね。



◀大阪府　雨宮五月さん　上からの攻撃は基本的に強いですからね。



◀大阪府　鯖田ユキさん：前向きな考え方は大事ですよね。どんなときも。



◀兵庫県　いちごさん：落ちますよね。絶対。ヨダレもたれてるし。ダラダラ。



◀福井県　渚のくろうさぎさん：呪いは理不尽なこと多いですからね……。



◀東京都　殷勤無礼さん：変装ですよ。きっと。くノ一。ってことで。



◀茨城県　あまね硯さん：ペット連れで旅は確かにお金がかかりそうです。



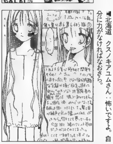
◀宮城県　楓来らみーさん：昔は女性が船の乗組員になるのって大変だったみたいですね。



◀新潟県　彩秘さん：寂しいがつのると心が空っぽになってしまうんでしょうか？



◀京都府　保科葵さん：放浪。1度はやってみたいですよね。一生のウチ。



◀北海道　クスノキアユムさん：怖いですよ。自分に力がなければなおさら。



◀茨城県　マルガリータさん：人形のクセに！　とかは思っちゃいけないわけですね。



◀東京都　藤神哉也さん：背負うモノってそんなに大切なんでしょうか……。



◀大分県　ELLIEさん：全国大会は大変ですから。どんなスポーツでも。



◀大阪府　平井峯臣さん：防御力は高いんでしょうか？　猫耳ヘルメット。



◀奈良県　輪廻さん　己の力を過信し始めたところから衰退が始まります。



◀愛知県　名古屋の妹さん：いつも4人だったのが、1人。戦いとか大変そうです。



まんが　斉藤礼偉（いません……うか、会社違うし）



◀宮城県　山形紅子さん：見つけてもCD-ROMに傷バリバリだったりするんですよね。



◀群馬県　リジュさん：キャラが超個性的になったのはここからかもしれません。



◀静岡県　結城さとみさん：アクセスとかも短くなって遊びやすいでしょうしねぇ。きっと。



▲千葉県　桐生新さん：そろそろ発売日くらいはっきりして欲しいですけどねぇ。気になるタイトルなだけに。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は6971でした。編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

地方の読者様には申し訳ないのですが9／5に新宿で『どこいつ』名刺交換会をやりました。集まった猛者たちは総勢 200人。笑。主催の電撃ねこ狩り隊はメディアワークス公認の隊ではないので、お金もなく、たいしたイベントも催せなかった（しりとり大会くらい）のですが、参加者には楽しんでもらえたみたいで良かったです（ちゅーか普通にみんなで名刺交換してた）。一部ねこ狩り隊員が女子と名刺交換したがる傾向にあったことくらいかな。ミスは。笑。まあ、男子なのでしょうがないでしょう。本当は地方でもやりたいけど、お金がないので行けません。悲しいですね。『どこいつ』で名刺交換したい人は全国にいるのに。あと、一般の玩具店なんかでヌイグルミが売られてるんだけど見た？　可愛いよね。　（魔）

◀石川県　壱也さん：単純な記憶力が良くないんでしょうか？



◀埼玉県　AYUさん：経験と一瞬の判断が結果につながる職業でしょうか。



◀京都府　ポリエステルさん：怖いですね。かなり、くっ付いていないの。



◀滋賀県　藤咲尚さん：夜泣きするのはかわいいですね。ぐずぐずいっちゃうんでしょうか？



◀福岡県　いちがやまみさん：困りましたねぇ。かなり精神退行っていうか。



◀千葉県　大渡紅愛さん：ボランティア精神旺盛。悪い人ではないですからね。根本的に。



◀千葉県　相生新さん：笑。まあ、そんなこともよくありますよね。マンガ見て職業決めるの。



◀兵庫県　葛城ヒナユキさん：ねこみみ帽子…。なんで死神がかぶってるんでしょう？



◀東京都　水都花鈴さん：何か好きなモノ買ってやるって言葉に弱いですよね。



◀富山県　トランさん：口うるさいジイヤがステキな感じです。ペラペラと。



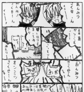
◀岐阜県　和紗さん：ダンスでスリができるようになるんでしょうか…？



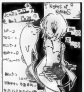
◀岡山県　樹宮昆平さん：頼れるのは自分のみ、なんでしょうか？　ソレはソレで…。



オレのゲーム小話：さてさて、まずはついに発売された『ファイアーエムブレム　トラキア776』（以下『FE』）。久々だよ、オレのSFCに火が入るの。でも…このまだと今回の『FE』は超ツライって話だから（犬）くんに改造してもらおうっと！　どういう改造するかは内緒。てへ。なんか昔ものスゴク研究に研究を重ねた（犬）くんにしかできない（ウソ）秘密の改造……で、待つこと2日間。わーい。これで『FE』専用SFCが完成したんだね！　え？　FXチップ搭載のロムは動かない？　なんだっけ？　FXチップって…。ああ『スターフォックス』とかね。いいよ。別に。もうやんないし、オレ。もう1台SFC持ってるから。ありがとね。…ってなわけで始めた『FE』。いいね。この2度と振り返れない感じ。レベルアップしてもパラメータ上がらないことあるし。むきき。前述の『FE』専用SFCでズルしてるにも関わらず、ツライよこれ。後ボスだけってとこで誰か死んだりするとイタイよなぁ。や



▲宮崎県　かんかるさん：ステキな仲良しです。



▲？県　？さん：気づいてあげないと。ね？



▲茨城県　小見幸子さん：影からが一番大変です。



▲滋賀県　仙鮭さん：危険ですけどね。火薬は。



▲神奈川県　鶏肉さん：方向音痴は放浪にピッタリ？



▲広島県　逢坂奈桜さん：さびれててもどうにかなるなら。



▲東京都　松崎央実さん：正義は…ないですよね。



▲愛知県　NeNeさん：何か理由があるんでしょうか？



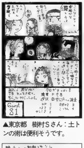
▲長野県　とらのすけさん：逃げたらガマンでしょう。



▲神奈川県　KONAさん：壊れるんでしょうねぇ。



▲北海道　周防みろくさん：でも坊主なんですね？



▲東京都　椋村Sさん：土トンの術は便利そうです。



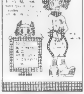
▲千葉県　唐川遊人さん：ウサギソードですから。ぴょん。



▲埼玉県　冬坂穂至さん：手加減できませんしね。



▲千葉県　有野由樹さん：飽きるでしょう。きっと。



▲埼玉県　来田二三志さん：そばにいると大変そうです。



▲北海道　朝霧レイさん：ヤキモチはホドホドに。



▲大阪府　平井孝臣さん：戦えるメイドさんは便利？



▲埼玉県　朝匠尺花さん：目立って狙われそうです。



▲北海道　あずまことねさん：ハムスター慣れてます？



▲東京都　梓人さん：モールス信号ですね。



▲神奈川県　森村有利さん：イロイロ教えるのが大変です。



▲広島県　花音ノイズさん：美味しいゲテモノ多いですし。



▲岐阜県　大嵐さん：楽じゃなさそうです。



まんが／茨城県　よ〜　1人でもくもくとするのは良い趣味です（は内職？）



◀神奈川県　夜子さん：気になるのなら買っちゃいましょう。キャラにひかれてるのなら大丈夫なデキですし。

◀岐阜県　宮崎あきかずさん　時間はなくても買ってプレイ。みんな結構そうなんですよね。



◀滋賀県　民てる戸さん　召喚でバンバン戦いますからイラストもカワイイですよね。



▲愛知県　ダンパさん：その方が対戦は楽しくありません？　強い人が勝つ＝良いゲームってわけでもないですし。

『どこいつ』の名刺交換会、すっかり忘れてました。いやー、友だち100人大作戦、いきなり失敗です。というか、現在のポケステには最後のロボがいなくなったあと、誰もいないままの状態なんですね。結構な人が集まったそうなんで、まだまだ盛況のようですが。次は東京ゲームショウでなんかやるみたい（とはいっても、カード付けてる人がポケステ持って歩いてるだけのようですが）。しかし、一般日にやるというので私は参加できません。一般日に行くというのはなかなか勇気いりますよ。あの人ごみは。一度、業者日に行き忘れて一般日に行ったことあるんですが、あまりの人にまっすぐ歩けない状況でしたから。つーワケで当日は家で寝ているでしょう。ぐー。　（ほ）

ＤＣのゲームもいろいろ、発表されてちょっと幸せな感じです。『ストⅢ』と『SNK vs CAPCOM』（これ、どうやって略すんでしょう？）『スタグラ２』『キカイオー』と、カプコンだけでもわくわくな感じです（全部対戦ＡＣＴ…）。『ストⅢ』は私の好きな１作目と２作目のカップリングなので、万歳三唱！　おっと『バイオ　コードベロニカ』を忘れていました。このゲームは、仕事で『バイオ３』をやったらよけいやりたくなりました。ところでこのシリーズ、今度の『３』で決着がつくのでしょうか？　サブタイトルの『ラストエスケープ』から想像すると、とりあえずラクーンシティから逃げるお話……と、勝手に予想してみました（笑）。そうすると、まだまだ続きそう……いや楽しいからいいんですけど。（う）



まんが／福井県　凪水珪子（いやなポケビですけど……しりとり弱そうです。「ん」多くて）

GMCD News

今回のオススメは、・「ドラマＣＤ Lord of Fist〜拳王伝〜」です。同名P.Sソフトに用意されている６つのストーリーの１つ、「拳王伝」のラジオドラマを収録。

現在発売中

- 「ドラマＣＤ Lord of Fist〜拳王伝〜」¥2,940(税込) サイトロン ①
- 「With You〜みつめていたい インストゥルメンツ」¥3,500 (税込) ＮＥＣインターチャネル
- 「ウンジャマ・ラミー〜アイスクリーム！PJ&PARAPPA」¥2,141（税込）VORN
- 「ガレリアンズ サウンドトラック完全盤」¥3,675（税込）SME
- 「THE KING OF FIGHTERS '99アレンジ・サウンド」② ¥2,940（税込）サイトロン
- 「鉄拳TAGトーナメントオリジナル・サウンドトラック ¥2,500（税込）バンダイ・ミュージック
- 「DEAD OR ALIVE 2 オリジナル・サウンドトラック」¥1,890（税込） サイトロン

10月１日発売

- 「ワイルドアームズ オリジナル・サウンドトラック」¥2,345（税込）VORN
- 「ワイルドアームズ・セカンドイグニッション オリジナル・サウンドトラック」¥3,059（税込）VORN



▶おまけドラマ『史上最大の闘い・フェイVSシャオメイ』が収録されています。①



◀ロック系とテクノ系の原曲を生かしたアレンジバージョンが収録されています。②

ゲームソフト激論座談会

「ＰＳ２どうでした？　実物見た感想は？」神奈川県　古川真太郎さん

魔：おうっす！　って早い！　オレがＰＳ２を見てきたのが判っていたかのような質問。
ち：というか、そろそろだろうなって予想できますからな。当然。
う：先読み先読み。で、どうだったの？　まだ、実物見たのはキミだけなんだし。ちゃんと教えてよ。
魔：う〜んとねぇ。カンタンに言うとカッコイイって感じ。
ち：超アバウトっすな。
魔：いや、正直、スイッチとか、赤青緑のＬＥＤとか……カッコイイんですよ。とにかく。黒いし。
ち：写真で見たけど、形はいいよね。確かに。で、大きさは？
魔：現在のＰＳをちょっと厚くした感じかなぁ。横置き、縦置き両方可能っていうのは置き場所を選ばなくていいよね。縦置き時も、ＣＤ、ＤＶＤが落ちないようにトレーが工夫されてるし。背面にファン付いてました。音はかなり静か。熱くなっても大丈夫って感じかなぁ。　円錐型じゃなかったね。
う：私はピラミッドみたいのを予想してたんですが。
魔：そんなこと言ったら（ハ）は火山の形で、ライター機能が付いてるとか言ってたぞ。⬇



◀神奈川県　鈴乃葵さん．きっとリアルタイムで動いちゃったりするんでしょうねぇ。うっとり。ドライバーとして車運転したりして？

ち：まあ、（う）の念願だったＤＶＤビデオに対応したんだから文句ないでしょ？
う：そうすっな。これで映画とかアニメ見れるっすな。いいです。
う：通信は2001年ですか……。
魔：ケーブルＴＶってのは確かに転送量は大容量だけど……日本中の家庭に敷設するのは結構大変だろうに。
う：その辺はまあ、先の話だから、その時点でＯＫなのを使うんじゃない？
魔：多分ね。通信は未来がまだよく見えないし。変わるだろうし。
う：大容量メモリーカードは？
魔：外見は通常のメモリーカードと同じだけど、容量は64倍。単純に考えるとメモリーカード64枚分。
う：ってことは64×15ブロック分セーブできるの？
ち：ＰＳでは使えないって。
う：なんだぁ。
魔：コレだけ、ＰＳ２専用。だからねぇ、多分大容量とはいってもブロック数はそんなに増えないと思うよ。
う：１ブロックの記憶容量が増えるだけって感じかな？
魔：まだ判らないけどね。オレ予想だと30ブロック（笑）。今の倍。どうかな？
う：じゃあ、オレ予想はその倍の60ブロック。
ち：デュアルショック２のセレクト、スタート以外のボタンは全部アナログってのは？　ストロークがあるの？
魔：発表会では「コレまでのデュアルショックと変わらない操作感です」って言ってた。そのとき実際に触ったけど、強く押したから強いパンチとか、そんなシステムはまだなかったなぁ。まあ、きっと、それもコレからでしょう。とりあえず、デモっていた「鉄拳ＴＴ」と「ストＥＸ３」はプレイしてみたけど、なんか、いい感じだったよ。
う：なにソレ。これまたアバウト。
魔：展示されてたのは当然、開発中だしねぇ。だから、ハッキリとしたことは言えないのよ。とにかく、画面はキレイ。性能に文句無し。ここがちょっと……っていうのが正直見あたらない。
う：定価は？
ち：３万9800円。予想通りっていうか、安いっていうか。こんなもんでしょ。っていうか買う。
魔：オレも当然買う。
ち：オレも。まずはアニメのＤＶＤソフト買っとこうかな。
魔：気が早いね、チミ。でもキミみたいな人は多いだろうから、今よりもグーンと売れるだろうなぁＤＶＤソフト。発売日近辺の出荷台数が100万台だって。
う：スゲー。現行ＰＳの時は目指せ100万台だったのに。
魔：そうだよねぇ。時代は変わったよねぇ。今回もまあ、予約しなくても入手できるだろうけど。⬇



◀岩手県　漣珠さん：男性はかなり大興奮らしいです。女子は……ソレほどでもないですよね。でもこのシステムで女性向けがあれば……。

初期出荷数がスゴイから。
う：平成12年３月４日（土）……並ぶかな？
ち：並ぶでしょう。そりゃ。なんで、３月４日になったんだって？
魔：受験の絶頂期を外したらしいよ。笑。
う：笑。やさしー。
魔：本当は本体同時発売ソフトの後に出るソフトまで、間を開けたくなかったってコトだと思うよ。
ち：ムリして急いで発売して、次のソフトの発売日まで１カ月開いちゃうとかってよくありますからな。新ゲームハードの場合。
う：きっと、３月４日に５〜６本ソフトが出て、３月中に10本、４月に15本っていう現行ＰＳの発売時期と同じ様な状態になるんだ。
魔：もしもソフトが出なくてもＤＶＤソフト見てればいいしね。ステキだねぇ。
ち：フロントローディングなのもいいなぁ。安っぽくなくて。
う：儲かってないよね？
ち：全然。だって安くなったとはいえＤＶＤプレイヤーって２万円はするんだよ。ソレに現行ＰＳとＰＳ２の機能を搭載してるんだから……単純に足していっても全然儲かってないでしょ。多分。
魔：現行ＰＳも最初は赤字だったワケだし。ハードで儲けずにソフトで儲ける。コレがゲームビジネスなんでしょう。とにかく期待だ！

お笑い4コマ道場



ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地１4cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。



◀千葉県　まさよしさん：試されてますよね。かなりの勢いで。かまってあげないとですし。



◀宮城県　トモさん：そんな酷い。全国のミッシェルファンが大激怒って感じです（笑）。



◀岩手県　おばさん：謎の転校生。きっと妖しい事件が彼女の周りで……。起こりません？



◀宮城県　にゃんたさん：でも死なないあたりがさすが本体。と呼ばれる所以。



◀群馬県　平沢あきさん：改造されても……なんか中身がガランドウっぽくてアレです。



◀兵庫県　かいなつおさん：肉球はロマンですからねぇ。プニプニしてて心がやすらぎます。



◀東京都　真神ヶ原さん：夏が来たら行かないといけませんから。足立区の西新井にあります。



◀宮城県　トモさん：入れ替わって自分がヘノヘノ出てるのがイヤな感じです。



▲埼玉県　ちぇっこりさん：ブーイングの嵐ですよ！



▲北海道　乃亜さん．何となく納得できる案です。そうかー。



▲神奈川県　鈴乃葵さん：痛そうですよね。トントン。



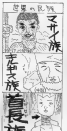
▲新潟県　扇悠太さん：かなり文明度高いですから。今回は。



▲三重県　真白るいさん．インゲンもいないとダメですからねぇ。



▲愛知県　レオさん．確かにっていうか……。法則なんです？



▲富山県　わかしま紫さん：なんでまたミッシェル。笑。



▲広島県　水月ユーリさん：ステキなタイミングです。ドキ。



▲愛知県　水鶏さん：笑。ありますよね。自分に乾杯。



▲埼玉県　國吉伸太郎さん：からから音がしてそうですけど。

が少ない（と思われる）『風雲黙示録』のキャラが出てきたら、そりゃ感動しますよ。でも、私は使わないでしょう（だって、きっと弱いもん・涙）。見たい対決は、ジョー対サガットのムエタイ対決とか、ダン対リョウのちょっとヤバイ対決とか……。どうでもいいけど、このゲームって「どういうゲームにするか」より「どのキャラを使うか」の問題の方が大変そう（笑）。どのキャラもきっと思い入れありそうですし、こういったお祭り的なゲームには、登場させてあげたいでしょうしね。とりあえずはアーケードとDCで発売されるようですが、やはりPSでは難しいのでしょうか？　いや、DCもいいマシンですが、やはりコントローラが……ジョイスティックを買えばいいんでしょうが、実は私はコントローラ（パッド）でプレイするのが好きなもんで。夢にまで見た『ストⅢ』も発売されますし、ここは格闘専用コントローラを作るしか！　よし！　（犬）くん召喚です！　（う）

☆ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

PS拡張計画

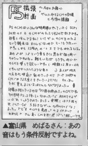
「マトリックス」観てきました。実質、第1話って内容だけど、それを抜きにしても見どころ一杯ですなコレ。香港アクション好きにはたまらん要素満載で、本場もんを、改めて観たくなりました。だって、キアヌ・リーブスのアクションのろいんだもん……。（ち）

最近、iMacに似ているパソコンが出てきたけれど、そのとらえ方も人によって分かれてるみたいですな。訴えられたe－ONEなんて、似ているのは色だけだと思うのだが……。あれをそっくりだと雑誌とかに堂々と書いてる人もいるもんなぁ。って余談が長くなりましたが、音ゲー話なんですよ本題は。元祖は誰がみても『パラッパ』だと思うんですがどうでしょう。ナムコ＆ＳＣＥの新作『ウンジャマラミー』も訴えるのかな？

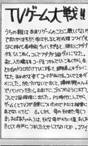


▲神奈川県　小島菜こぐみさん：ツライんですよねぇ。


◀広島県　水月ユーリさん：まあ、それが中古の弱点ですからねぇ。昔はもっとボロボロですごかったです。信じられないくらい。



▲富山県　めばるさん：あの音はもう条件反射ですよね。



◀愛知県　ダンバさん：キレルタイプの人とはつき合い辛いですよね。いつもは良い人なのがさらに困るっていうか。大変そうです。



▲兵庫県　晴野透子さん：怖いですよ。ホラー系は。



◀千葉県　木々下りのさん：みなさんイロイロと工夫してます。アイスノンとか、網とか。扇風機は効果大きいハズです。かなり。

他機種のことも話したい

結局、AMショーに行けませんでした。しかしイマイチな感じのアーケード業界。専門誌のトップまで会社ごと……だし、お寒い限りです。（ち）



◀広島県　水月ユーリさん：キャラの発表んじったらやり直してですからねぇ。

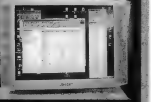
「ＳＮＫvsカプコン」が思った以上にデキがよさげですねぇ。[illegible]リュウ、ケン、[illegible]を一[illegible]システム一面版ですね。その内、ＤＣで[illegible]けれど、[illegible]ＰＳ２版が出るまで待ちでしょうか。「ストリートインパクト」も、きっとＰＳ２版が出るだろう[illegible]。ＤＣ[illegible]ってないし、[illegible]面できて[illegible]ＰＳ２の[illegible]になっちゃう可能性[illegible]い[illegible]ＰＳ２[illegible]しいことは、この[illegible]されてるだろうけど（この[illegible]いてる時点では未発表）、発売日や価格なんかも発表されたのかなぁ。ワクワクですね。詳しくは座談会で。

『ＳＮＫvs～』の画面がちらっと発表されましたね。カプコンのキャラグラフィックは『ＺＥＲＯ』シリーズを基とした感じでした。とりあえず、『ストリートファイター』シリーズのキャラだけですが、ほかにどんなキャラが出てくるのか、ちょっと予想してみましょう。とりあえずロックマン（ロールちゃん）、ストライダー飛竜、キャプテンコマンドー、ジンサオトメあたりは、『マーヴルvs～』にも登場していたので、かなり確率は高いのではないでしょうか。あとは『ヴァンパイア』シリーズのキャラも何人か出てきそう。ほかには旬のネタで『バイオ』のジルとかクレアもおもしろそう。メイン攻撃が銃火器になりそうですが（笑）。個人的に出してほしいのが『ジョジョ』のキャラ。でもコレはかなり厳しそうです。まぁ、『ＳＮＫvs～』は格闘ゲームになるので、どうせなら格闘以外のゲームキャラがバシバシ出てほしいモノです（『虹色町』とか？）。反対にＳＮＫは格闘以外のゲームって　あまり印象がなかったり……（笑）。そんな中でも覚えている人

パソコン買って何をする？

なんか最近のパソコンの性能はさらにスゴイことになっている。次のＭＡＣの主力機「Ｇ４」は単純なスピードだけでも従来機の1.5倍近いらしい（専用ソフトだと何十倍とか）。スゴイなぁ。いつ買えばいいのか迷うよね。（魔）

さて、今回はパソコンはいつ買えばいいのか？　について。上にも書いたし、（う）も書いてますが、欲しいパソコンを買った直後に新しい製品が発表！　なんていうのはよくあること。ココで素人は「もう少し待とうかな」なんて思ってしまうのがもう、×。確かに、半年後にスゴイマシンが発売される！　なんていうスゴイ噂を掴んでいるのなら待つのもアリだけど、そうじゃないなら、思い立ったが吉日。４月、９月、12月あたりの新作発表のタイミングを外せば、後悔せずに買い物ができるハズだ。ちゅーか、最近のマシンは安くてもかなり使えるので（15万以上ならばっちりＯＫ）、どれを買っても安心。問題になるのは性能よりもスタイルっていう時代になったんじゃないかなぁ。だってオレも、最近買ったバイオはまるっきりデザインで選んだし。ウインドウズかＭＡＣか。その程度かも。


▲これがデザインのみで購入したバイオくん。液晶モニターの両脇のスピーカーが好き。

クソゲーマー万才

眠いです……。春だけではなく、秋も眠い。でも、春と違ってどこか寂しげなのが、秋の特徴。（う）

ふむ…「秋の夜長は読書とゲーム」といきたいところですが……。『ファイアーエムブレム』でＳＦＣを起動させてしまったものだから、昔懐かしいソフトをやりたくてしょうがありません。しかし、接触が悪いのか、汚れているのか、なかなかゲームが起ち上がりません（新しいソフトはできる）やはり、新しいＳＦＣを買おうかな……と思ってみますが、さらにソフトを買い込みそうで(笑)。『スーパーメトロイド』『ドラクエⅢ』……うむむ、書いたらよけいやりたくなりました。自爆スイッチオン。

まぁ、何のかんのいっても『ＦＥ』は楽しいです。いろいろ細かいシステムは追加されているんですが、昔の雰囲気は保たれているのがいいですねぇ。まだ序盤ですが、いつの間にか戦死したキャラがいました。眠いときにやっていたのがいけなかったのか、いつの間にかやられていたようで、気づいたときには手遅れでした。今回の「ＦＥ」には「疲労度」というパラメータが各キャラ設定されていて、それがそのキャラのＨＰＭＡＸ値以上だと、出撃できなくなるのです。そのため、できるだけキャラを減らさないようにしていたのですが……。昔は使用しているキャラより、いなくなったキャラの方が多かった（笑）から、それに比べればだいぶましになったと言えるでしょう。『聖戦の系譜』もですが『紋章の謎』もやりたくなりました。うむ、このシリーズは何でこんなに楽しいんだろう……Ｎ64版って発売されないかニャ～。



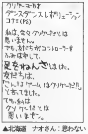
▲兵庫県　真奈緒さん：爪が痛くなるのは確実ですよね。



▲埼玉県　ＡＹＵさん：あの頃のバランスはねぇ……厳しいですから。本当に。どうしようもないです。



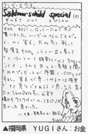
▲東京都　まりやまねさん：いい加減なお客多いですけどね。



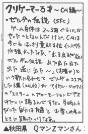
▲北海道　ナオさん：思わないです。でも挑戦ですか……。



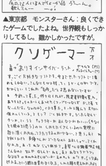
▲東京都　モンスターさん：良くできたゲームでしたよね。世界観もしっかりしてるし。難かしかったですが。



▲福岡県　ＹＵＧＩさん：お金あるとステキですからね。

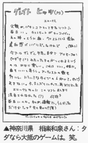


▲秋田県　Ｑマンズマンさん：踊りとか、ＣＦって偉大です。

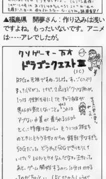


▲福島県　開夢さん：作り込みは浅いですよね。もったいないです。アニメは……アレでしたが。


▲埼玉県　文恭夕紀さん：むかつきますね。バスケで50点。



▲神奈川県　相楽和泉さん：タダなら大抵のゲームは。笑。



▲鳥取県　にむげＢさん：ＳＦＣでも出てますから、今ならそっちをオススメします。イロイロと改善されてます。



▲埼玉県　小島要さん．落ちますよね。どこまでも。奈落。



▲奈良県　かかしのカカシさん：イロイロな事情が……。



まんが／三重県　純狼珠（コレさえあれば戦力として考えられます）

雑学の王子様

読売、朝日、毎日の３紙が世界の新聞発行部数でトップ３を飾っているという、世界で一番新聞が読まれている国、日本。今回は、この新聞がテーマです。（だ）

定期的に、同じ大きさの紙面にニュースを印刷して発行した、最初の新聞と呼べるものは２つ挙げられ、どちらも1609年１月中旬に発行されました。そのうち１つは1609年１月15日にドイツで発行された週刊紙「アヴィーソ・レラチオーン・オーダー・ツァイトゥング」で、[illegible]印刷所[illegible]ルドルフ・[illegible]が[illegible]発行しました。もう１つはフランスで発行された週刊紙「レラチオーン」なのですが、こちらは[illegible]のみが記載され日付はありません。そのため、正確な創刊日などは不明です。このように[illegible]の新聞は週刊誌でした。では最初の日刊紙はどうかというと、これは1650年にドイツで[illegible]されたとされる「[illegible]ツァイトゥング」となります。さて、ここからは[illegible]、現在の新聞で[illegible]となった[illegible]の最初を紹介していきます。まず最初にマンガを載せた新聞は、1814年に[illegible]を載せたアメリカの「フェデラル・リパブリカン」です。しかし、その後50[illegible]マンガが載らなかったので、これは特別だったのでしょう。次に占い[illegible]ですが、これは1930年にイギリスで[illegible]された「サンデー・エクスプレス」が最初。そして[illegible]、広告を[illegible]載せたのは1672年にフランスで創刊された「ジュルナル・ジェネラル・ダフィッシュ」です。ただ、この新聞は最初から広告メディアを目指していました。じゃあ普通の新聞ではとなると、これは1626年にアムステルダムにあった名もない新聞なのです。では次回！


■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。『ジョジョ』は久々に親指が痛い！　マジで良い！


■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。きたね、ついに発表！　本当に未来がやってくるって感じ！


■バオウ中島くん　自分好みのゲームなら怖いモノなし。いま、世の中は野菜。そうか？　そうなのか？

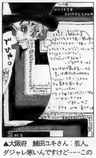

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。ミステリーナイト行けば面白そうだけどね。

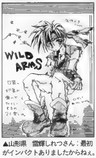

■うききくん：なんか、昨日の夜から床寝してて全然起きないので怖いです。もうお昼。12時間？



まんが／兵庫県　北西場子　〜似てるけど違うシリーズ・イラスト　岩崎さとみ


▲高知県　サハライワリさん：まあ、アレだけでも過去が描かれたのでヨシとしましょう。


▲大阪府　鯖田ユキさん：芸人。ダジャレ寒いんですけど……この先大丈夫でしょうか？


▲山形県　雷輝しれつさん：最初がインパクトありましたからねぇ。ガンマンな雰囲気ばっちり。


▲東京都　弥十郎さん：なんで教えるんでしょう？　友だちは。人のだと思って。


▲千葉県　ちったんさん：ステキですよね。マンガの嵐。こんなに毎週読めるなんて！


▲宮城県　トモさん：確かに。まあ、役割分担はっきりってコトで。先生危ないですし（笑）。


▲徳島県　長尾叶矢さん：迷っていけばいつかは自分になります。考えましょうイロイロと。


▲静岡県　平賀拓馬さん：ラブラブイベントがあるんですよ！　きっと！　って本当に？


◀栃木県　めもるんさん：男子の名前は得意らしいんですが……女子は？　どうなんでしょう？


◀千葉県　狭撃広人さん：パートナーシステムもいいですよね。まだ謎は多いですが。


◀群馬県　りょうすけさん：なればいいですよねぇ。そうすればぐっすり眠れるのに……って寝るんかい！


▲埼玉県　英雄さん：コブンは楽しいですよね。かなり。細かい作りがドキドキものです。やってみればわかるんですけど。


▲宮城県　楓来らみーさん：さりげなく、人気はあると思うんですけどね。カワイイですし。


▲東京都　K・長瀬さん：慣れますよ。確かにかなり違和感ありますよね。最初は。


▲新潟県　アヒル師匠さん：レアモノは高くなっちゃうとか？　あまり売れてなさそうだし。


▲宮城県　浅月トウカさん：道で雑魚寝とか？　大変ですよね。戦いって。寝るのも仕事ですし。


▲茨城県　CUSTOMさん：あったらいいんですが……キャラ多すぎな気も。


▲栃木県　鳩サブレさん：経験値ないみたいですねぇ。上手くなったら良かったのに。


▲徳島県　神楽帝さん：応援合戦とか楽しくありませんでした？　ダメですか？


▲千葉県　弥十郎兼守さん．ガンバって作ってみて下さい。喜びひとしおですよ。本当に。




▲新潟県　AYAさん：コブンがたくさん落ちてきたらステキなんですけどね。

◀大阪府　わたなべつとむさん：体験版だけでもソレなりに大変ですから。ボリューム満点なのでした。


▲北海道　三毛猫さん：ポリゴンのチラ付きのような気も……嬉しいんですけどね。笑。


▲京都府　藤原迦陵さん：コスチュームを作るのも楽しそうですよね。ものすごく。

奴隷の趣味

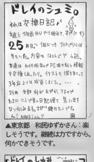
趣味を持つのはステキですが、ゲーム雑誌でコーヒーのいれ方＆オシャレなオチ無しネームを書くコトをどう思っているのか？　キサマは。なあ（ゴ）よ。笑。そのうち1度、床部裁判にかけないとだな！　（魔）

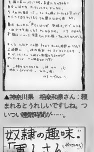
「整理するのが趣味です。タンスに洋服をキチンとたたんで収めたり、本棚を片付けるとか。最近では、パソコンのデータの整理が楽しくて仕方ありません。データがキチンと並んでいると、『フフフ』って微笑んじゃったりして。危ない人っぽいのも好きだったりします」神奈川県　不流親鉢神さん：

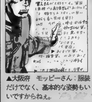
整理整頓……苦手なんスよねぇ。ダメですね。オレは。必要最低限の片づけしかしない。前号でも書いたけど、5～6Fに引っ越したときに詰め込んだダンボール……いらないモノは結構捨てたんで、さっさと開けて使えるようにしないといけないんだけどね。判ってるんだけど……ついつい、必要なモノだけ取り出しちゃう。ヒマな時間がアレばなぁ……ゲームしちゃうか。ってダメじゃん。そろそろマジでやばいっス

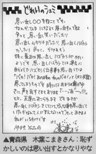

▲新潟県　藤島らえるさん：考えてから行動すればいいんだと思います。それからですよ。

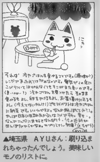

▲富山県　神風聖羅さん：これまた前向きな。辞書って楽しいですしね。イロイロあって。

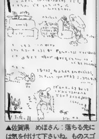

▲東京都　和民ゆずかさん：楽しそうです。継続は力ですから。何かできそうです。


▲神奈川県　相楽和泉さん：頼まれるとうれしいですしね。ついつい睡眠時間が……。


▲大阪府　モッピーさん：服装だけでなく、基本的な姿勢もいいですからねぇ。


▲青森県　木葉こまきさん：恥ずかしいのは思い出すとかなりやな感じになりません？


▲埼玉県　AYUさん：刷り込まれちゃったんでしょう。美味しいモノのリストに。


▲佐賀県　めほさん：落ちる先には気を付けて下さいね。ものスゴク楽しげですけど。

【おいしい珈琲の入れ方】：ここでは、誰でも簡単で手軽においしいコーヒーを楽しめる「ペーパードリップ」方式でのコーヒーの入れ方を紹介します。必要な器具●「ポット」お湯を沸かすもの。お湯を注ぐ口が細くなっているものがいい。●「ペーパーフィルター」粉にしたコーヒー豆を入れる紙。●「ドリッパー」コーヒーを抽出する容器。底の穴が3つ（カリタ式）のものを使用。●「サーバー」抽出したコーヒーを受ける容器。コーヒー豆はお店で挽いて粉にしてもらったものを使用します。では次に、コーヒーの入れ方を順に追っていきます。①「ペーパーフィルター」を指で押しつけて「ドリッパー」に密着させ、粉を入れる（粉は水平になるようにする）。②お湯を注ぎ、コーヒー全体に浸み渡らせる。湯量はサーバーに数滴落ちる程度（蒸らしの状態なのですぐに次のお湯は注がない）。③粉の膨張が落ち着いたら、ゆっくりと「の」の字をかくようにお湯を注いでいく。……抽出後の粉の状態が、すり鉢状に均等に残っているのが理想的です。（コ）

奴隷のどれどれ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：とりあえず、バイオのおかげで家からもネームが送れるようになって良かったね。

■ハム彦くん：ねこ狩り隊の標準武装の虫取り網で、生の猫を捕まえようとするのは禁止。

■だいめいくん：とりあえず、超ムチャなお仕事お願いしちゃったので、一見仲悪い政策は取りやめ。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー（重複）。セフィーロ行きすぎ。コーヒーはアルファさんか！

■ぴかりんくん　今回はお下劣&トゥナイトではなく「こち亀」風。それにしても秋だねぇ。

最近、仕事が忙しくて自分でコーヒーを入れている時間がありません。仕事が終わって帰るころにはもうお店も閉まっていて、豆を調達することもできずにいました。……今日、久しぶりに昼退社となったので、何軒かお店を回ったあと、上野にあるコーヒー屋さんで新鮮な豆を購入。早速家に帰るために電車に乗り、ゆられること1時間。地元についた頃には、もう太陽が地面に沈むところ。駅から家までは、自転車をこいで7分。田んぼのほうからは、カエルの声と「もみ殻」を焼く臭いが漂ってくる。家に到着したあと、手と顔を洗い、コーヒーを入れる準備をする。器具はちゃんと洗って保管しておいたので、すぐに準備はできた。ポットに水を入れ、コンロに火をつけて、お湯が沸くのをしばらく待つ。そして、コーヒーを抽出……。何ともいえない香ばしい香りが、部屋中に広がる。久しぶりのコーヒーの香り。風に乗って流れてくる季節の香りと一緒に、それまであわただしかった時間が過ぎ去り、ゆったりとした時間が流れはじめた……。（コ）



▲兵庫県　加藤司さん：先走りですね。というか、ムチャでしょう。可愛いですけど。



▲兵庫県　かいなつおさん：なんていうか、ハッキリしてますよね。世界の創造って部分が。


▲青森県　くめた夏緒さん：中世ヨーロッパ系のRPGじゃなくてもファンタジーなのです。



▲福岡県　たかと翔さん：原作とは別物ですからね。基本的に。じゃないと悲しい人が……。


▲静岡県　南さつきさん：文字どおり鍵っぽいですよね。キャラはものスゴク魅力的なんですが。



◀広島県　畏閣夏騎さん：いいゲームほどもっともっとってなっちゃいますよね。

最後奴隷！・奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます


◀福島県　来生侑花さん：次のポイントが見つからないコトありますよね。このゲーム。



▲京都府　水柾珠呂さん：落ちて来るんですよ。感動しちゃいますよね。東京だと見にくいですけど。



▲福岡県　来生侑花さん：本当に憧れならできるようにガンバリましょう。やる気ですよ。


▲大阪府　草原風魚さん　真珠姫のなんていうか天然な所にメロメロな人は多いです。


▲千葉県　ちったんさん：おめでとうございます。これで心置きなく雪の女王編を（笑）。



▲東京都　野々海ちなさん：イカシたセリフ多いですよね。なんていうか片言系で。


◀神奈川県　つちいあさひさん：なんとなくバカっぽくてステキです。忘れそうです。



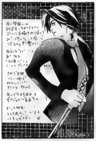
◀埼玉県　宮崎あさみさん：2～3月にイロイロ発売されそうで……怖いですねぇ。



◀福井県　獅子王要さん：その辺を補完するためにもう1度……っていうのはツライですね。



◀宮崎県　秋山たつみさん：この2人、止める人がいなかったら……何してるかわかんないです。


▲大阪府　鋳田ユキさん．名前ひとつでイロイロ考えられるのが良いゲームの特徴です。



▲東京都　K・長瀬さん：欲しい人は欲しいですからねぇ。イメージイラスト。


▲群馬県　リジュさん：たかが音楽、されど音楽。聞いたときの気持ちって大事ですよね。



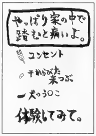
▲富山県　トラノコさん：暗闇で鼻血って厳しいですよね。拭いたと思っていてもたれてるし。


▲栃木県　綾瀬七美さん：変わっていくのは悲しいですよね。特に無くなるのは。



▲滋賀県　藤咲尚さん：短いけど良いゲームですよね。キャラ濃いし。知名度が低すぎなんでしょうか。

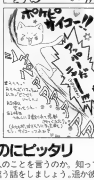

▲神奈川県　谷川山葵さん：視力は大事ですからね。あまりTVの近くでゲームはやらないようにしましょう。





◀宮城県　ばくさん：痛いです。固いモノは足を切りますから注意。経験者談。





◀広島県　水月ユーリさん：届きますよ。大丈夫です。安心して省略形で。

◀福岡県　武下恵理香さん　なんていうかイヤさっぷりがにじみ出てます。ツラそうです。暑そうだし。

▼神奈川県　楽柚さん：釣りは当然、釣り専用コントローラ対応だったりするんでしょうか？　なんだかますます、どっちが本編だか判らなくなったりして。ってそんなことないですね。



◀福島県　霧蕪多槙さん：泣いた人も多数です。突然その時の自分のツボな言葉を言われたりするとやばいですよね。



▲石川県　あまぞねすさん：ものスゴイ所で止まったりもしますからねぇ……ドキドキものです。まあソレもハードの進歩と共に無くなっていくと思いたいんですけど。どうなんでしょうねぇ？　1年後とか。


◀秋田県　河馬さん：言葉が判ると世界が広がりますよね。旅行したくなります。


▼北海道　香月りんさん：会話でホノボノしますからね。何考えてるんだかな人、じゃなくて悪魔が多いですし。気まぐれ。

秋はハガキを描くのにピッタリ

本当のハガキ描きとはどんな人のことを言うのか。知っていますか？　私は知っています。が、違う話をしましょう。遥か彼方、ヤッポリサラダナ星雲からやってきたゴケッパリ星人はバンバラリンスデのコツテッチなのでした。めでたしめでたし……。といった具合で今日のポイントカウントダウンです。牡羊座の人はいい感じでしょう。というか、いい感じだといいなぁ。結果でした。さて、ココからが本題です。封書で送る場合はハガキではなくハガキの大きさの紙を使用するのが良いでしょう。住所などはちゃんと１枚ごとに書いて。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.120 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.163のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月7日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.117

①『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』革製マウスパッド
田口修子（埼玉県）松下雅実（大阪府）秋山貴彦（宮崎県）
海江田一世（鹿児島県）大平潤（奈良県）

②『ECHO NIGHT#2 眠りの支配者』アロマキャンドル
佐藤洋一（東京都）下谷昌令（岐阜県）中村朋和（京都府）

③『ルームメイト～井上涼子～』 ゲームショップ・すまいりぃきっず オリジナルテレカ
森田清之（東京都）有賀祥泰（大阪府）金子烈（福岡県）

④『Cybernetic EMPIRE』卓上カレンダー
亀ヶ森俊夫（岩手県）飯田基貴（静岡県）中井晴一（茨城県）
渡邊一世（新潟県）小林省貴（群馬県）山崎修（岡山県）
山本英司（岐阜県）斉藤祐司（埼玉県）小屋雅浩（岐阜県）
新田美佐恵（東京都）

⑤『後夜祭～a sherd of youthful memories～』 Deep File
西澤美希（埼玉県）河野智子（愛知県）

⑥『ペルソナ２ 罪』オリジナルエプロン
大野篤人（埼玉県）櫻井知子（大阪府）松ヶ下正之（兵庫県）
飯島達也（京都府）長森陽介（富山県）吉本綾子（神奈川県）
松本滋（愛媛県）塚越真美（栃木県）和田直人（新潟県）
後藤裕美子（神奈川県）

⑦『東京惑星プラネトキオ』カメラセット
陶山麻依（滋賀県）武田晃一（新潟県）東山亮子（静岡県）

⑧『ペルソナ２ 罪』タペストリー
新美あゆみ（東京都）小阪明美（和歌山県）
小林清美（千葉県）

⑨ＰＳソフト『重装機兵ヴァルケン２』
吉田大輔（福井県）内田友美（兵庫県）椎名るり（新潟県）

⑩ＰＳソフト『STAR IXIOM』
沢野祐司（埼玉県）坂口明（福井県）後藤喜之（山口県）

⑪ＰＳソフト『ミスティックドラグーン』
菅原千春（秋田県）谷口沙耶香（宮崎県）児玉誠司（千葉県）

⑫ＰＳソフト『ラクガキショータイム』
末永五月（福岡県）新井麻悠香（埼玉県）新山聡美（東京都）

⑬ＰＳソフト『ポケットファミリー～しあわせ家族計画～』
新田紗代（東京都）野際あかり（和歌山県）
清水創一（岐阜県）

⑭ＰＳソフト『最強の将棋』
吉田朋絵（徳島県）合田征司（岐阜県）十勝康明（青森県）

【１】Ｐ.163から、希望するプレゼントの番号を１つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【２】あなたの性別を教えてください。
①男　②女

【３】あなたの職業を教えてください。
①小学生　②中学生　③高校生　④予備校生・浪人生　⑤短大・専門学校生　⑥大学生・大学院生　⑦会社員　⑧フリーター　⑨無職・休職中　⑩主婦　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【４】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【５】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②時々買っている　③はじめて買った

【６】本誌の購入場所を教えてください。
①書店　②コンビニエンスストア　③ゲームショップ　④キヨスク　⑤その他

【７】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。１つ選んでください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量　③買ったソフトの情報量　④紹介している作品の数　⑤新作情報　⑥レビュー　⑦連載コーナー　⑧業界情報・ニュース　⑨その他

【８】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から１つ選んでください。
①[特集]プレイステーション2 すべてのゲームはここで変わる　②[特集]バイオハザード 3 ラスト エスケープ　③[特報]幻想のアルテミス　④[特報]パラサイト・イヴ2　⑤[特報]テイルズ オブ エターニア　⑥[特報]聖戦士ダンバイン　⑦[特報]BRAVE SAGA2　⑧[特報]ぷよぷよ～んカーくんといっしょ　⑨[特報]みちのく秘湯恋物語Kai　⑩[特報]グローランサー　⑪[攻略]ワイルドアームズ 2ndイグニッション　⑫[攻略]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン　⑬[攻略]フロントミッション サード　⑭[攻略]装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢　⑮[攻略]Little Lovers SHE SO GAME　⑯[企画]ヴァルキリープロファイル　⑰[企画]リトルプリンセス マール王国の人形姫２　⑱[企画]ときめきメモリアル2　⑲[連載]DPSソフトレビュー　⑳[連載]電撃PSコロシアム　㉑[連載]４色奴隷　㉒[連載]電撃プレイクエスチョン　㉓[連載]ウラワザデータベース　㉔[連載]まんがはじめて物語　㉕[連載]電撃コラムス　㉖[連載]PSの奴隷　㉗[新作]チョコボスタリオン、ダービースタリオン99　㉘[新作]アークザラッドⅢ　㉙[新作]クロノ・クロス、クロノ・トリガー　㉚[新作]ジョジョの奇妙な冒険　㉛[新作]クラッシュ・バンディクー レーシング　㉜[新作]LOVE&DESTROY　㉝[新作]レジェンド オブ ドラグーン　㉞[新作]デュープリズム　㉟[新作]アランドラ2 魔進化の謎　㊱[企画]ジルオール　㊲[連載]電撃NEWS STATION　㊳[連載]電撃モノSTATION　㊴[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。

【９】今号の記事で良かったものを【８】の一覧から３つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【８】の一覧から１つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を１つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店　②カメラ屋などの大型ディスカウント店　③コンビニ　④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど）　⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。下から１つ選んでください。
①ＴＶＣＭ　②雑誌の記事　③雑誌の広告　④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント　⑦友だちの情報　⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から１つ選んでください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本　③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム専門誌　⑤何も参考にしなかった　⑥付録　⑦その他

【15】あなたは１年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。
★数字は右詰めで記入してください。

【16】次の中で、持っているものすべての番号のマスをぬりつぶしてください。
①プレイステーション　②ＮＩＮＴＥＮＤＯ64　③ドリームキャスト　④サターン　⑤スーパーファミコン　⑥ゲームボーイ　⑦ゲームボーイカラー　⑧ワンダースワン　⑨ネオジオポケット（カラー含む）　⑩ポケットステーション　⑪ビジュアルメモリー　⑫パソコン

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください（３つまで）。
★数字は右詰めで記入してください。

【18】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.224・225）から選んでその番号を３つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【19】ＣＤ－ＲＯＭ付録付き増刊号電撃プレイステーションＤに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.224・225）から選んでその番号を３つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【20】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つまで書いてください。

【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（３つまで）。
①電撃プレイステーションＤ　②電撃王　③電撃ＮＩＮＴＥＮＤＯ64　④電撃ドリームキャスト　⑤電撃G'sマガジン　⑥週刊ファミ通　⑦ファミ通ＰＳ　⑧ファミ通ドリームキャスト　⑨月刊ファミ通ウェーブ　⑩月刊ファミ通Bros.　⑪週刊ザ・プレイステーション　⑫週刊ドリームキャストマガジン　⑬HYPERプレイステーション　⑭HYPERプレイステーションRe－mix　⑮PlayStation Magazine　⑯ドリームキャストプレス　⑰ドリームキャストFAN　⑱The 64 DREAM　⑲じゅげむ　⑳Game Walker　㉑Vジャンプ　㉒月刊ファミ通DC　㉓月刊ファミ通64プラス　㉔ゲーメスト　㉕ゲーム批評　㉖gM　㉗その他
★数字は右詰めで記入してください。

【22】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【21】の一覧から１つ選んでください（電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉘とお答えください）。
★数字は右詰めで記入してください。

【23】『バイオハザード 3 ラスト エスケープ』は買いましたか？
①予約して買った　②予約せずに買った　③買いたいとは思っているが、まだ買っていない　④買わない

【24】『フロントミッション サード』をプレイした方に質問です。『フロントミッション サード』のどの点が一番好きですか？
①ストーリー　②キャラクター設定・世界観　③グラフィック・ムービー　④音楽・効果音　⑤ゲームシステム（バトルシステム含む）　⑥操作性・操作感

電撃PlayStation 120号の読者に贈る
読者プレゼント Vol.120

1『Little Lovers SHE SO GAME』イベント限定 Tシャツ

3名



▶『リトラバ』ファンのためのイベントでのみ配布された貴重品！ヒロイン全員のSDキャラが描かれたTシャツ。サイズはMのみ。
（提供：NTT出版／日経映像）

ヘキサムーン・ガーディアンズ HEXAMOON GUARDIANS オリジナルグッズ

（提供：インクリメントP）

TGS'99秋でも大盛況！　学園ラブコメに巨大ロボットものテイストをプラスしたAVG+SLG。冬の発売を前に、オリジナルグッズを大プレゼント!!

各3名

5 テレホンカード ゴールドタイプ



6 テレホンカード シルバータイプ



7 B5サイズ ステッカー



8 オリジナルTシャツ



2『プルムイ プルムイ』B2サイズポスター

5名



▶話題のモーフィングRPG、『プルムイ』のポスターだ。
（提供：カルチュア・パブリッシャーズ）

3『プルムイ プルムイ』オリジナルテレカ

5名



◀上のポスターと同じデザインのテレホンカードを5名様に。
（提供：カルチュア・パブリッシャーズ）

4『玉繭物語』オリジナルテレカ

5名



◀ザ・ベストの発売を記念してのプレゼント！　これを逃すともう手に入らない？
（提供：元気）

9『マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない！』トレーディングカード

5名



▼『マジドロ』シリーズ最新作から、人気キャラ4人の6枚組トレカ。
（提供：データイースト）



10『ゲッターロボ大決戦！』グッズ3点セット

3名

ソフトの発売を記念して作られた、ポスター、下じき、変形するマスコットの3点。



（提供：バンダイビジュアル）

PSソフト

各3名

年末に向けてますます盛り上がるPSソフト！大作の前に秋の注目タイトルもお忘れなく。



11『エキサイティングバス2』

▲新モードも追加され、ますますエキサイティングなバス釣りゲーム第2弾！
（提供：コナミ）



12 SIMPLE1500シリーズVol.14『THE ブロックくずし』

▲ボールの軌道を変化させられるアレンジモードも楽しいぞ。
（提供：カルチュア・パブリッシャーズ）



13『プルムイ プルムイ』

▲お菓子を食べると変身するムイを上手に使って謎を解いていくRPG。
（提供：カルチュア・パブリッシャーズ）



14『ポップンミュージック2』

▲新曲が追加されたアーケード版から、さらにオリジナル曲を加えた豪華なPS版だ！
（提供：コナミ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.162の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.123（10月22日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・発送に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

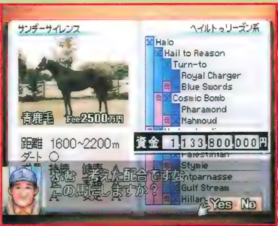
期待の新作満載



- ダービースタリオン99／チョコボスタリオン
- アークザラッドIII
- クロノ・クロス／クロノ・トリガー
- ジョジョの奇妙な冒険
- クラッシュ・バンディクー レーシング
- LOVE&DESTROY
- レジェンド オブ ドラグーン　その他

イラスト／鈴城芹







薗部氏に聞く「2つのスタリオン」の真実!!





競馬SLGという1つのジャンルを確立した薗部博之氏が2年ぶりにPSで放つ自信作『ダービースタリオン99』。そして氏が「『ダビスタ』でできなかったことをやりたい」と意気込む『チョコボスタリオン』。2つの〝スタリオン〟に迫る



ダービースタリオン99

SLG	ダービースタリオン99	9/30	▶アスキー
			▶¥4,800
			▶MC（5ブロック） PS（7ブロック）

マスターCD-ROMでわかった『ダビスタ99』の本当のところ

生産 まずは競走馬を生産しよう!

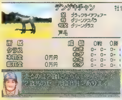
基本的な配合概念は『99』でも変わらない。インブリード（特定の血を濃くして能力値アップを狙う）やニックス（相性のいい系統の馬を掛け合わせると能力値がアップする）の効果は同じと見ていいだろう。ただし、SS版と比べても繁殖牝馬が大幅に入れ替わっているので、新たな"血"の組み合わせが発見される可能性は大きい。



◀種牡馬データは、2年前のPS版と比べると大幅に入れ替わっている。

セリの流れが変わった

『99』では、自分の牧場で生産した当歳馬をすぐに売れなくなった。2歳8月のセリに出すまでは（競走馬の能力の目安になるといわれる）値段がわからなくなっている。また、繁殖牝馬も2月のセリでしか売れなくなったので注意。



▲当歳時に売れなくなったことで、生産はより難しくなりそう。

▼牧場に入れられる頭数を計算してセリを迎えるようにしよう（※）。



『99』プレイリポート 牧場長のコメント内容は?

前作のPS版と比べると配合時の牧場長のコメントに新たなものが加わっている。SS版から追加された「見事な配合」と「考えた配合」の2つである。薗部氏のインタビューにもあるように、『99』では配合を決定する前に牧場長のコメントが出るようになった。これにより、いろいろな配合を試せるのだ。



▲基本はインブリードとニックス。+「面白配合」や「見事~」を複合する。

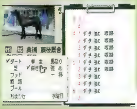
▼繁殖牝馬を入手したら、ひと通りの種牡馬とのコメントを見よう。



※持ち馬の売却が成立するのはセリ市後。つまり繁殖牝馬が2頭しか入れられない初期牧場で1頭セリに出して1頭購入するということはできない。その場合は実際に自分の馬のセリに参加して〝売却済み〟にする必要がある。

調教 よりスタミナ重視の調教が必要になる!?

基本的な調教法及び、その効果は変わっていない。芝・坂路はスピードアップ、ダート・ウッドチップ・プールはスタミナアップ、併せは勝負根性アップだ。もともとダート調教をメインに組み立てるのが調教のセオリーだが、薗部氏のいう「スタミナが重要」という言葉に注目すれば、さらにスタミナアップ重視の調教が必要かも。


◀スピードはレースでも上昇。スタミナは調教しか上がらない。

レースプログラムはもちろん最新版

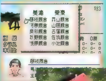
レースプログラムは99年度最新版。そのほか福島のパドックが新しいものになるなど、最新のJRAを反映している。



◀細かい変更がなされているのでチェック。

『99』プレイリポート 初心者に優しい『99』

おまかせ調教は『99』でも健在。調教を〝おまかせ〟にすると、調教はもちろん、出走登録も調教師が行ってくれる。初心者は、最初は〝おまかせ〟で調教パターンを学んで、徐々に自分で調教していこう。また、今回は最初に破産しそうになると、金田氏から5億円借金できる。わざと借金して高額馬で勝負するのも手だ。


◀馬の特性に合った調教師を選んで預けよう。



▶5億の借金は5000万円×20年で返済する。

レース 直線でのスタミナが勝負のポイント?

「サイレンススズカの大逃げを再現したかった」と薗部氏がいうように、『99』では1頭が他馬を大きく引き離して逃げるケースがある。4コーナーで馬の位置取りがばらけるなど、展開に左右されるようになった『99』では、展開に左右されない〝大逃げ〟が注目を浴びそうだ。もちろんセイウンスカイのようにスピードとスタミナに裏打ちされた〝大逃げ〟が理想。直線でたとえ差を詰められても〝二の脚〟を使ってまた引き離せるのだ。


◀4コーナーでこれだけばらけると追込みはきびしい。



▶大逃げはスピードの絶対値が高くないと実現が難しい。



▼スピード一辺倒ではダメ。逃げ馬は直線に向いてのスタミナが大切。

『99』プレイリポート BCの内容はどうなった?

『99』のBCには、SS版同様、アスコット（芝2400m）と大井（ダート2000m、ナイター）が加わった。そのほか、全10戦を同一メンバーでポイントを競う〝BCグランプリ〟と負け抜け制の〝BCサバイバル〟が追加された。


▲帝王賞をモチーフにしたナイターの1戦。雰囲気抜群。



▶1200〜3200mの距離を競う文字通りのサバイバル戦。1頭だけでも参加できる。



薗部博之氏直撃インタビュー

PART1★ダービースタリオン

「レースのルーチンが変わったことで、必然的に配合理論も変わるのかなあ？」

〝スタミナ〟の要素が重要になってきます

新セリ市システムやポケステを介してのデータ交換など、『99』で新たに加わった要素は、血統の交流が前面に出ているようですが？

薗部氏（以下薗部、敬称略）：そこが一番の変更点ですね。ポケステでの育成とかも入れられればよかったんですけど、ポケステの画面でどれだけのことができるのか、ということがあったんで、ポケステでのポケットカップはあくまでもオマケ的要素として入れました。ポケットカップは、PS本体でのBCと同じ結果になるというわけではなく、ある程度その場で強さの比較がちょっとできるという程度ぐらいですね。どちらかというと、データのやりとりを簡単にできる、というほうがメインですね。

——セリ市が変更されたようですが？

薗部：今までだと、売却の値段を調べて、そこから馬の評価をしていました。今回は実際にセリにかけて売らないと、いくらだかわからない。自分でセリに参加して、セリ上げて高く売ることもできます。

——配合の要素はどう変わったのでしょう？

薗部：前のPS版からはもちろん変わってますけど、SS版とだいたい一緒です。コメントも一緒ですね。ただコメントは今までと出る順番が変わりました。今までは種付けすると、「これでいいですか？」って言って、決定してからコメントが出たんですけど、今回はコメントが先に出ます。だから、「見事な配合」や「考えた配合」などは発見しやすくなったんじゃないかな。


▲血統を深く考えなくても、総当たり方式で配合を試せる。

——種牡馬や繁殖牝馬のデータはどうですか？

薗部：99年度の現4歳の新種牡馬は入っています。もちろん繁殖牝馬のデータも、前作と比べてだいぶ変わっていると思います。繁殖牝馬の頭数自体は多少減っていますが、半分くらいは入れ替わっていますから。

——今海外が注目されていますが。海外レースなどは新たに増えていないのですか？

薗部：本当は海外レースとか地方交流レースとかも入れたかったんですけど、今回も残念ながら入れられなかったです。

——『99』の新しい配合理論はありますか？

薗部：レースのルーチンが変わってるんで、そういう意味では変わってますね。

——レースのルーチンが変わったというのは？

薗部：サイレンススズカとかを再現したいな、っていう気持ちがあったんで、いわゆる「大逃げ」とかができるようになりました。3コーナーからマクってというパターンもありますし。そういう意味でスピードだけでは勝てなくなりましたね。

——『99』で薗部さんが重視する能力は？

薗部：展開がかなり重要なんで、勝つのはなかなか難しいですね。ライバル馬がどのへんに位置どるか考えて、作戦を変えたりとか。まあ、スタミナが重要ですね。坂があると早めに行くとバテてしまって苦しいとかがあるんでなかなか難しいですよ、今回は。



◀直線で抜け出したら、最後までスピードを落とさないスタミナが重要。府中や中山など坂のあるコースは、特に注意したい。

チョコボスタリオン

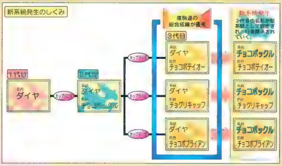
CHOCOBO STALLION

SLG	チョコボスタリオン	冬予定	▶スクウェア
			▶価格未定
		▶MC（ブロック数未定） PS（ブロック数未定）	



『チョコスタ』は血統を作るゲーム!!

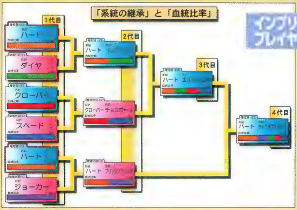
『FF』シリーズでおなじみの「チョコボ」が登場する育成＆経営SLG。基本的なシステムはチョコボを生産・育成して、レースに出場させる競馬SLGでおなじみのもの。ただ、ちょっと違うのが、このゲームの目的が優秀な血統をプレイヤー自らが作り出していくところ。右の図を見てもらえばわかるように、まず、素性・特徴などが不明の1代目・源流チョコボをカップリング（かけ合わせ）して、子どもを作る。2代目、3代目と世代が移っていく中で、生まれた子どもが優秀な成績を残せば、その親にあたるチョコボが新たな系統になっていくのだ。



牧場

すべては1羽のチョコボを育てるところから始まる!!

最初の1羽だけでは血統を残すことは当然できない。まずは牧場で新たにチョコボを生産し、育成していかなければならない。また、生産するときにも、チョコボの能力をしっかりと考えて配合しなければ、優秀なチョコボを生産することができず、結果として血統を後世に残すことができないぞ。では、配合をどのように行うか紹介しよう。

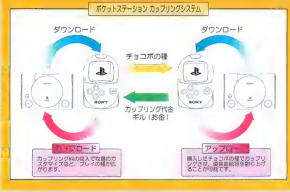


インブリードやニックスもプレイヤーが作っていく

左の図は、血統継承の例。3代目までに25%ずつハート、クローバー、スペード、ダイヤの血を受け継ぐチョコボにハートの血を増やす（インブリード）配合をしたことで、4代目でハートの特徴が強化されるのだ。

ポケステで友だちと配合できる

『チョコボスタリオン』では、なんとポケステを使った種付けが可能になっている。友だちの育てたチョコボの「種」を、ポケステの通信機能で送ってもらい、もらった側は種付け料を払って入手する。このときに、種の値段は血統のクオリティや実績によって変動するので、値段の高い種は良い血統であるという目安にもなる。友だちからどんどん種を買って新たな血統を広げよう。



◀ポケステで行った種付けはPS本体に持ち帰って、ゲーム本編に反映できるぞ。

CHECK チョコボの過去の活躍を振り返る

『チョコボスタリオン』以前のチョコボのレースでの活躍を振り返ってみると、『FFⅦ』のゴールドソーサーでのミニゲームにたどり着く。ここでは簡単な配合やチョコボに指示を出して走る騎手感覚が楽しめた。次に『チョコボレーシング』。こちらはアイテムや、アビリティと呼ばれる特殊能力を駆使して戦うRCGだった。『チョコスタ』はそのどちらとも違い、血統を残すことがメインの育成SLGに仕上がっているのだ。



▶レース中の操作は、オートとマニュアルの2通りあった。



チョコボレーシング

◀ファンタジーの要素を取り入れた白熱のレースが楽しい。



拡張していく牧場

『チョコスタ』では、稼いだお金で牧場を拡張・建設・増設して規模を拡大させ、オリジナルの牧場を作ることができるぞ。建設や増設を行うことで、牧場自体の設備力を上げることができるのだ。これにより、たとえば農園を作ることで、チョコボのエサにかかる費用を減らしたり、プールを作ることで、競走羽の脚に負担のかからない訓練をさせたりできるぞ。もしかしたら牧場で、イベントが発生するなんてこともあるかも？



レース

チョコボの脚の見せどころ！ レースに出て、実力を示せ！

チョコボを生産したらいよいよレースに参加。チョコボのレースは競馬とは異なり、騎手が乗ったりするわけではなく、チョコボの持つ能力や特性に従って走る。また、ダート、芝、山岳地帯などさまざまな場所でレースが行われるので、しっかり調教しておかないと勝つのは難しそうだ。



◀過去のレースデータなどの情報も表示される。個々のチョコボの特性を把握しよう。



都市や、神殿でも繰り広げられる熱き戦い！

注目 プログラムはJRAばり!?

この世界にも1年を通しての、レースプログラムが存在し、そのプログラムは実在するJRAのそれに準じて設定されている。番組表をしっかりと見て、出場するレースを決め、そのレースに合わせた育成や、調教をするようにしよう。

4歳羽チョコボＧＩ

レース名	距離(m)	開催時期	該当レース
クリスタル賞	1600	4／3	桜花賞
神竜賞	2000	4／4	皐月賞
CRAマイルカップ	1600	5／4	NHKマイルC
チョコボオークス	2400	6／2	優駿牝馬
チョコボダービー	2400	6／3	東京優駿
ミスリル賞	2000	10／3	秋華賞
オメガ賞	3000	11／1	菊花賞

注目 CRAって何？

CRAとは、チョコボ競羽会の略称で、競馬におけるJRAのようなものである。また、この世界では独特の専門用語を使用しているぞ。

チョコスタ用語辞典

用語	意味
牡羽	オスのチョコボ
牝羽	メスのチョコボ
種牡羽	父となるチョコボ
繁殖牝羽	母となるチョコボ
3歳羽	3歳のチョコボ
一羽身	チョコボ一羽分の長さ、大きさ
競走羽	レースに出場する目的で創られたチョコボ
羽齢	チョコボの年齢

全国32の牧場のさまざまなライバルたちとしのぎをけずるのだ

『チョコスタ』では同じ年に生まれたチョコボたちが、プレイヤーのチョコボと同時に成長し、敵として立ちはだかるぞ。全国には32のライバル牧場があり、そこでは強敵が同時に育っていくのだ。



キスオブファイア
ファイア牧場所属の女傑。短・中距離なら牡羽さえも一瞬で差し切る。



▲ライバル馬を打ち負かし、明日の血統を切り開くのだ!!



メテオブライアン
大牧場、メテオ牧場のエース。荒々しさの中にクレバーさを併せ持つ怪物。クラシックなどでは脅威になりそう。



薗部博之氏直撃インタビュー
PART2★チョコボスタリオン

「『ダビスタ』でできなかった、自分の馬を種牡馬にするというのをやりたかったんです」

自分の手でニックス自体を作るという感覚です

――まず、薗部さんとチョコボの接点と、『チョコスタ』誕生の経緯を教えてください。

薗部：スクウェアさんのほうからお話があって、僕も驚いたんですけど。接点も今までなかったんで。ですから、話は聞いてみようかな、と。ちょうどそのときにアイデアがあって、『ダビスタ』でできなかったことができるんじゃないかな、と思って、やってみようと思ったんです。『FF Ⅶ』などでチョコボのレースがあるということも知っていましたし。

――『ダビスタ』でやれなかったこととは？

薗部：自分の馬を種牡馬にするってことですね。逆に『チョコスタ』の場合はそれをメインにしようと。『ダビスタ』ではあえてやらなかったんですけど。それをやってしまうと血統表が架空の馬で埋まってしまい、どうしても違和感が出ちゃうんで、それは避けたかったんです。チョコボということであれば、もともとが架空ですから、それができるんじゃないかなと。

――『ダビスタ』との共通点は？

薗部：配合でインブリードとかニックスとかはあります。実現したいのは、ニックス自体を作れるようになればいいかなということです。この配合とこの配合はいいのができるからニックスなんだ、っていうのが正しいんですよね。自分で模索しながら作っていくという感覚を盛り込みたいんですよ。

――最後に『チョコボスタリオン』について一言。

薗部：どんなゲームになるのか、僕もまだわからない、楽しみな部分もあります。これからに期待してください。

――本日はどうもありがとうございました。



▶訓練は、競馬SLGでいう調教にあたるものらしい。単走や、併せなど調教法はさまざま。

気になる『Ⅲ』のストーリー展開と主要ゲームシステムに鋭く迫る!!

瓦礫と化した世界で…少年たちは未来への一歩を踏み出す!!

発売まであと1カ月と迫った『アークザラッドⅢ』（以下『アークⅢ』）。今回は懐かしい顔ぶれも登場する序盤のストーリーを追いつつ、メインのゲームシステムに急接近だ！ 注目の最新情報を見逃すな!!





RPG	アークザラッドⅢ	10/28（予）	▶SCEI
			▶¥6,800（CD2枚組）
		▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）	

SCOOP

シャンテ&ポコも登場!! ストーリー序盤を再チェック!!

『Ⅲ』での2人は…？

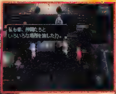
世界を崩壊に導いた大災害から数年たった時代が舞台となる「アークⅢ」。徐々に復興の兆しを見せる世界の中で、主人公のアレクは一人前のハンターを目指して旅することになるのだ。頼りになる仲間たち、強くたくましく生きる人々、そして闇の手から世界を救った勇者たちとの出会いがアレクにもたらすものは……。



酒場のマスター兼歌姫

シャンテ

している。



▲シャンテとの出会い。今回も彼女の歌声が聞ける？

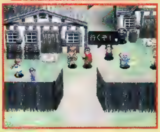


旅の音楽家

ポコ



①アレクの旅立ち



▶ハンターになるため、アレクは村を出る。

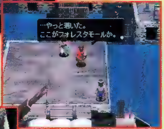
②ハンター試験



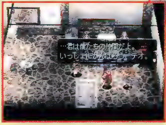
◀イティオの町でハンター試験を受けることになったアレク。ルッツの協力もあり、見事試験に突破する。

③海を渡って…

▶ポコからモンスターの卵を返してもらう依頼を受けて、念願の大陸行きを果たすアレクたち。運良くポコに追いついた2人だったが、卵はふ化してしまう。



④テオが仲間に!



◀カーディストになるために町を飛び出してたテオを追い、大地の傷跡へ向かうアレクたち。そこにある神殿でテオはカーディストの力を修得、仲間に加わる。



トッシュ シュウ

シュウ&トッシュも登場!!

前作で名（迷？）コンビぶりを見せてくれた、シュウとトッシュ。なんと彼らも『アークⅢ』に登場することが判明した！ 前作のデータをコンバートできることを考えると、仲間になる可能性も…？



▲2人はどんなかたちでストーリーに関係するのか？ 楽しみなところ。

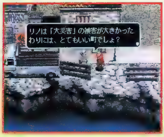
WORLD

ワールド



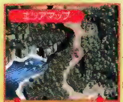
たくさんのお宝と冒険が俺たちを待ってるぜ!!

大災害から数年がたち、生き残った人々の努力で少しずつ立ち直りつつある「アークⅢ」の世界。ここではマップに関係するシステムとともに、そんな大災害後の世界の姿に迫る！



◀傷ついた世界で、たくましく生きる人々の姿。それも本作の見どころ。

【エリアマップの歩き方】



マップの移動の方法は、前作と同じ。マップ上をテクテク歩いて、目的地へ向かうのだ。



◀▲キャラが通ったときに名前が表示される場所は、中に入れるぞ。



▶村や町、森や草原など、入れる場所はさまざまだ。

●乗り物は健在？●



ヒエンやシルバーノアなど、シリーズでおなじみの乗り物も登場するのか!?

◀「アークⅢ」のOPにはヒエンが登場！

【"大災害後"の世界ガイド】

大災害で崩壊した世界は、陸地の半分以上が水没し、地形が大きく異なってしまっている。ここでは、ゲーム序盤に訪れる2つの場所をピックアップして紹介！　その特徴やどんな場所かを解説するぞ!!

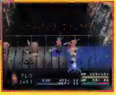
◆モンスターが生息するフリーバトルエリア：例「アストーニ橋」

キャラクターの経験値稼ぎができるフリーバトルエリアは、「アークⅢ」でも健在。場所によって戦闘フィールドの特徴や、出現するモンスターの種類が異なるのだ。



◀戦闘に参加するキャラは自由に選べる。

戦闘開始!!



◀橋の上は行動できる範囲が狭く、密集した戦いに！



WORLD MAP



「エテル島」エリア

アレクとルッツが育ったサシャ村がある区域。島の南側にあるイティオの町で、アレクはハンターの資格を取得する。

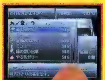


大陸の最南端、海の玄関口といえる区域。エテル島を出たアレクたちはここへ渡り、テオやリーザと出会う。

「フォレスタモール」エリア

◆冒険の拠点となる村や町：例「イティオの町」

人々が暮らす村や町は、冒険の準備や情報収集ができる重要な拠点。本作では新しい施設も登場し、用途はさらに広がっているぞ。



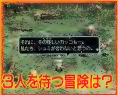
◀基本的にセーブは宿屋でおこなう。ショップでは、装備品やアイテムの両方が買えるぞ。



セーブは宿屋で

テオを仲間に加え新大陸の旅は続く！

心強い仲間のテオが加入して、ますます戦力が充実したアレクたち。彼らはギルド仕事をこなしていく中で、ハンターとしての心得を学び、多くの出会いを果たすことになる。3人を待ち受ける出会いと冒険を、ここではチェックしていくぞ。



◀ギルド仕事を請けることで、ストーリーが進む。

1……シスターリーザとの出会い

テオを仲間に加えたアレクたち一行に、モンスターの里親を捜してほしいという依頼が舞い込む。3人はモンスターと心を通わせる女性、リーザの噂を聞き、ふ化したモンスターのヒナをつれて彼女の家へ向かうことになる。





▲▶前作キャラ（？）のバンディットが登場。なぜか怒っている。



◀3人はリーザの家へ向かうことに。

▼快く里親を引き受けてくれるリーザ。これで一安心だ。





モンスターに好かれる少女

リーザ

次のページへ

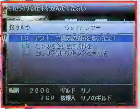
GUILD

ギルド仕事



いろいろな仕事を解決して ハンターとして経験を積むんだ!!

『アークⅢ』の物語では、ハンターとして成長していくアレクの活躍も重要なテーマになっている。それだけに、本編のストーリーとギルド仕事は深く関わるぞ。仕事のバリエーションは前作以上に多彩になり、サブイベント的な楽しさもアップしているのだ。





▲▶仕事を解決すると、報酬とGP（ギルドポイント）がもらえる。そのGPに応じて、称号が与えられるぞ。

【多彩なギルド仕事】

仕事の引き請けと解決した仕事の報告は、今回も町のギルドでできる。仕事を失敗した場合、報酬とGPはもらえないのだ。



◀他の依頼を放棄しなければならない仕事もある!!

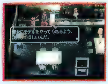
●モンスター退治タイプ●



◀橋を占拠したおかしな盗賊団と対決！

指定された敵を倒す、最もハンターらしい仕事。出現する敵によって危険度も変わるぞ！

●問題解決タイプ●

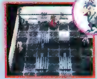


◀ときには女性をくどくハメになることも。

事件の調査や雑用など、依頼者の頼みを聞いて実行する仕事。手際が悪いと失敗する場合あり。

【人々の生活を脅かす手配モンスター】

ギルドでは仕事の手続きのほかに、主にフリーバトルエリアに出現する手配モンスターをチェックできる。手配モンスターを倒しても、報酬とGPをもらえるぞ。エテル島やフォレスタモールといった区域ごとに、違う手配モンスターが存在している。



▲壁の手配書で手配モンスターをチェック。

手配モンスターを確認



◀名前や出現する場所もしっかり調べられる。



◀手配モンスターは、手配書を見ていないと出現しない。

A MONSTER SOCIETY

モンスター協会

『アークⅢ』で初登場のモンスター協会は、モンスターの能力を研究する機関。世界各地の町には協会の施設があり、そこではモンスターカードの保管やトレードなどが可能だ。カーディストのテオが仲間になったあとは、何度もお世話になるぞ。



カードを転送!!

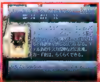
◀手持ちのカードは、いつでも協会に送れる。

【持ちきれないカードを保管】

テオの特殊能力、カーディッシュで入手したモンスターカードは、5枚までしか持ち歩けない。持ちきれないカードは協会に保管しておけば、必要なときにいつでも引き出して使えるのだ。



▶入手したカードのリストも見られるぞ！



◀カードの効果などもチェック可能だ。

【カードのトレーディング】

モンスター協会を訪れている人々に話しかけると、互いのカードをトレードすることができる。うまくすれば、強力カードが簡単に手に入る可能性もあるぞ。



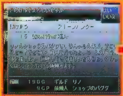
▲トレードに出すカードは、人によって異なる。



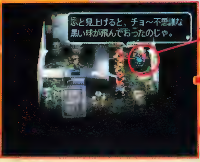
▶相手の交換条件に応じれば、トレード成立だ。

2……空から落ちてきた謎のアイテム、その正体は…？

リーザの家の北東にそびえるカルカド山脈に、謎の飛行物体が落下。アレクたちはアイテム収集家のバグダじいさんに頼まれ、その入手に向かう。ようやくたどり着いたカルカド山脈で、3人は科学者集団「アカデミー」の研究員、シャロンに再会した。



▲▶バグダじいさんの依頼で、アレクたちはカルカド山脈へ。



◆バグダじいさん登場

飛行物体の入手を依頼したバグダじいさんは、アレクたちを新たな冒険に誘う物語のキーパーソンだ。



◀奇妙なファッションと口調が印象的。



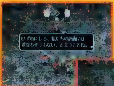
謎のアイテムをゲット

◀難なく飛行物体を入手して、任務完了と思いきや…。

暗躍するアカデミー 彼らの目的は……何？



以前に会ったときは、何かの調査のためにモンスターを操っていたシャロン。かと思えば謎の飛行物体を調査していたりと、彼女の行動には謎めいた部分が多い。フォレスタモールで暗躍するシャロンとアカデミーの面々の目的は……？



◀一足早く飛行物体を調べていたシャロンだが…。



▶結局はアレクたちに譲ってくれる。

BATTLE
バトル



新要素の追加で、バトルはさらに奥深くなりました!!

多彩なボイスと、華麗なビジュアルの演出がふんだんに盛り込まれた戦闘シーンは、『アーク』シリーズの大きな魅力。本作ではボイスとビジュアルの演出がさらに洗練され、システムに新要素が追加されて、よりバラエティに富んだバトルが楽しめるようになったぞ。ここでは、戦闘シーンの魅力と注目の新要素をピックアップしていこう。





▲▶戦闘システムは、シリーズ定番のタクティカルバトル方式。敵の動きの速さなどが改善され、バトルがスピーディーになった。

【表情豊かなキャラクターたち】

特殊能力の使用、お宝の発見など、状況に応じてさまざまな動きを見せるキャラはとても表情豊か。楽しいセリフもあいまって、その魅力をいかんなく発揮するぞ!



◀動きのバリエーションは前作以上! とにかく動く!!



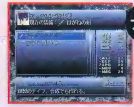
▶味方や敵が使う特殊能力のエフェクトも、迫力満点だ!

【豊富な種類の武器】

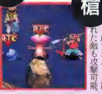
ゲームに登場する武器の種類は、剣や槍など多種多様。もちろん、種類ごとに攻撃範囲や特徴が異なるぞ。『アークIII』では戦闘中でも装備のつけかえが可能。臨機応変に使い分けられるのだ。


剣
◀攻撃力は高いが、攻撃範囲は狭い。


ナイフ
▶1マス離れた場所にいる敵にも攻撃できる。

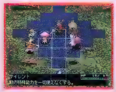


▲装備できる武器はキャラごとに異なる。武器の熟練度はなくなった。


槍
◀威力があり、離れた敵も攻撃可能。

【バトルの切り札、特殊攻撃】

アレクをはじめとしたキャラクターたちは、レベルアップに応じてさまざまな効果を持つ特殊能力を覚えていく。特殊能力はMPを消費するため使える回数が限られるが、ここぞという場面では有効な切り札になるのだ。また、今回は効果範囲内のどこかに対象となる味方や敵が入っていれば、発動可能になった。



◀効果範囲の中心に対象を合わせなくてもOK。

●キュア●


▲攻撃と回復、その両方をこなすアレクはパーティの要だ。

初めてのバトルでアレクが習得する、HP回復の特殊能力。効果範囲内にいる仲間全員を回復できるので、仲間を集めて使うと便利なのだ。

●ナイフレイン●


▲密集しているモンスターに使うと効果てきめん。

上空から無数のナイフを降らせて敵を攻撃する、ルッツの特殊能力。複数の敵を同時に攻撃できる。

◆モンスター召喚の新たなスタイル、「カーディッシュ」!!

モンスターをカードに封印し、その能力を利用するテオの特殊能力「カーディッシュ」と「アタッカード」。モンスターを封印して敵の戦力を減らし、さらにその力で戦闘を有利にできる攻防一体の召喚術だ。

カーディッシュ





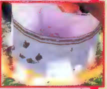


▲カーディッシュは必ず成功するとは限らない。モンスターのHPを減らして弱らせれば、封印しやすくなるぞ。

「アタッカード」で力を解放!!
■モンスターを封印したモンスターカードは、「アタッカード」の特殊能力で次のターンから使用可能。

モンスターカードのパワーが炸裂!!




▲カードから解放されたモンスターは、それぞれ違った攻撃を出す。

3 そして、アレクたちは北スラート大陸へ!!

カルカド山脈で手に入れた謎のアイテムを、無事にバグダじいさんに届けたアレクたち。そんな彼らに、今度はアイテム協会がある北スラートへ行って、謎のアイテムの正体を調べてほしいという依頼が舞い込む。3人はモンスター協会とのトレードで手に入れた「飛炎」のモンスターカードを使って、次なる冒険が待つ北スラートへと旅立った。

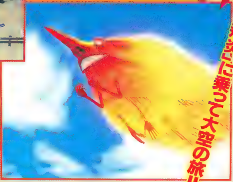




▲リーザの力を借りて、いよいよ「飛炎」のモンスターカードを発動する。
◀バグダじいさんから託された謎のアイテムを手に、アレクたちは北スラートを目指すことに。

少年たちの新たな出発

▼飛炎の手に乗り、北スラートへひとっ飛び。未知の土地でアレクたちを待つ冒険は?



「飛炎」に乗って大空の旅!!

特報 『アークIII』を予約すると、特製トレーディングカードがもらえるぞ!

10月1日から全国の小売店で、『アークIII』の予約キャンペーンを実施! 店頭で『アークIII』を予約すると、プレミアムトレーディングカードがもらえるぞ。先着順なので、お店にダッシュだ!



▶飛炎がプリントされた超レアな1枚だ。

CHRONO CROSS クロノ・クロス

RPG	クロノ・クロス	11月（予）	▶スクウェア ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

2つの『クロノ』のつながりを徹底検証！

新たな伝説が幕を開ける!!

2人の少年が時空を超えるとき

この秋2つの『クロノ』が登場する。『クロノ・クロス』（以下『クロス』）は、『クロノ・トリガー』（以下『トリガー』）の20年後の世界という設定なので、当然その“接点”は気になるところ。今回はこの2作を徹底比較し、そのつながりを明らかにするぞ。もちろんそれぞれの新着情報もバッチリ紹介するので必見だ!!

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

RPG	クロノ・トリガー	11/2（予）	▶スクウェア ▶¥4,800 ▶MC（2ブロック）

重なり合う2つの世界 1 RUルッCカA

「トリガー」から引き続き登場する発明家・ルッカ。果たして彼女は2つの物語にどのように関わってくるのだろうか？

『クロノ・トリガー』から20年…発明家・ルッカの身に何が起こったのか!?



「トリガー」で時空転移装置を偶然発明して、主人公・クロノとともに時を超える旅に出るルッカ。彼女は『トリガー』で世界を救った後も発明を続け、『クロス』でも発明家として登場する。現時点で『クロス』の主人公・セルジュと、どのように関わってくるかは不明だが、重要なイベントに関係していることは間違いなさそうだ。ここでは「トリガー」での彼女の役割と、『クロス』での彼女に関するイベントを公開。2つの物語のつながりを見ていこう。

ルッカ RUCCA

クロノの幼なじ…て発明家。…

CHECK ルッカの部屋の今と昔

「トリガー」をプレイした人なら、時空転移装置を覚えている人も多いはず。じつは「クロス」のルッカの部屋にも、筒型の時空転移装置らしきものが置いてある。どうやらルッカは、まだ研究を続けているらしい。彼女には別の時代に行く目的でもあるのだろうか？ それとも「クロス」ではこれを使って時空を旅することになるのか。



▲工具や本などが…ちていて、いかにも発明家の部屋といった感じ

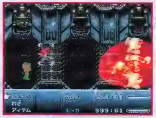


▲上の筒型の機械は、懐かしの時…移装置のように見えるが…

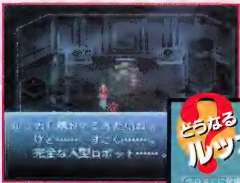
クロノとともに時空を旅したルッカ



ある日、ルッカは自分で偶然発明した時空転移装置の事故をきっかけに、クロノたちとさまざまな時代を旅することに。そして、冒険を続けるうちに、未来の世界を破滅させた生命体・ラヴォスの存在を知り、世界を救うために戦いを挑むのだった。そして、世界を救ったあと、クロノたちとともに現代へ帰り、発明に没頭する生活に戻っていったのだが…。



◀戦闘では得意の火の魔法を駆使して活躍した。



◀機械に強いルッカは、故障していたロボを修理して仲間にする。

どうなるルッカ

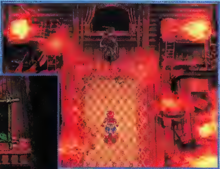
「クロス」に登場することがわかっているものの、まだ姿を現していないルッカ。「トリガー」をプレイした人なら、20年後のルッカが気になるはず。彼女は「クロス」でセルジュとともに戦うような…あるのだろうか？

炎上する孤児院とともに姿を消す

「トリガー」で世界を救ってから20年が過ぎ、ルッカは孤児たちの世話をしながら、発明に没頭する毎日を送っていた。しかしある日、何者かが孤児院に火を放つ！ 燃え上がる孤児院の中を進むセルジュ。そして、一番奥の部屋で謎の人物・ヤマネコと出会う。炎上する孤児院でいったい何があったのか!? そしてヤマネコとルッカはどういう関係なのか!?



▶20年たった今でも、時空転移に関する研究を続けているらしい。



▲セルジュと対峙するヤマネコ。その足元には、ルッカのトレードマークであるメガネが無惨にも砕け散っている。ルッカはどこにいるのだろうか!?



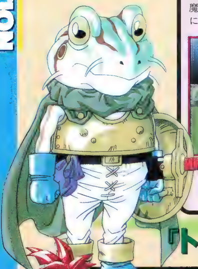
そして炎の中に立つヤマネコの正体は!?

重なり合う2つの世界2 グランドリオン

かつてカエルとともに活躍した勇者の剣が、魔剣となって再び登場。20年の歳月がグランドリオンにもたらしたものとは?

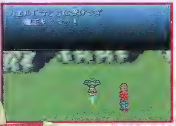
"勇者の剣"グランドリオンが"魔剣"に!!

20年の間にまったく性質の違う剣へと変化したグランドリオン。『トリガー』の最後でカエルとともに中世へ戻っていったはずが、なぜ『クロス』で魔剣として登場するのだろうか?



持つ者によって姿を変える剣

使い手の心を反映し、その姿を変えていく剣・グランドリオン。あるとき、勇者・カエルの手に渡ったグランドリオンは、勇者の剣として強大な力を発揮する。カエルの親友の仇である魔王やラヴォスとの戦いで、カエルとともにクロノたちを大いに助けた。そしてクロノとともに世界を救ったあと、グランドリオンはカエルと一緒に、中世へと帰っていった…。



▲一度は砕けたグランドリオンも、クロノたちの力で復活。再びカエルの手に戻り、勇者の剣としての力を取り戻す。そして、魔王のいる城への道を切り開いた。

何がグランドリオンを変えたのか?

『クロス』で、魔剣として恐れられているグランドリオン。セルジュはある洞窟の奥で、グランドリオンと出会いその凄まじい負の力に圧倒される。そして、アルニ村の村長ラディウスから、魔剣に唯一対抗できる龍の剣・イルランザーの話を聞く。はたしてセルジュは、グランドリオンに打ち勝つことができるのか!?



▶龍の剣・イルランザーは、いったいどこにあるのだろうか?

▲もはや、勇者の剣と呼ばれたころの面影はないようだ。

イルランザーとは!?



どうなるグランドリオン

勇者の剣から魔剣に変化したということは、グランドリオンが邪悪な心を持つ者の手に渡ったということが推測される。中世でカエルの手を離れてから現代に至るまでの長い間、グランドリオンは誰の手の中にあったのだろうか――!

『トリガー』と『クロス』の戦闘システムをチェック!

アクティブタイムバトルVer.2

『トリガー』のバトルは、毎回キャラの配置が違う状態で戦闘が始まり、素早さの高いキャラから動くというシステム。敵・味方が入り乱れて動くので、非常に緊張感のある戦闘を楽しめる。また、特定のキャラ同士で発動する強力な連携技もあり、攻撃時の戦略性を高めている。もちろん通常技や魔法も多数存在する。

特徴

- 素早さが高いキャラから、敵・味方入り乱れて行動する
- エンカウント時のフィールドがそのまま戦闘フィールドになる
- 味方同士で連携攻撃が可能



▲戦闘時に画面が切り替わらないので、非常にスムーズにバトルが楽しめる。



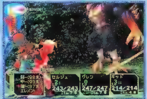
◀最大3人までの連携技が可能。美しいエフェクトも、当時話題になった。

クロス・シーケンス・バトル

クロス・シーケンス・バトルは、「誰にどんな順番でどんな行動をさせるか」状況に応じてプレイヤーが思うままに組み立てられる自由度の高いシステム。個々のキャラに設定された"スタミナ"パラメータ(行動力のようなもの)の範囲内なら、1人のキャラに連続して複数回の行動をとらせられる斬新かつ戦略性豊かなバトルだ。直接攻撃や多彩なエレメント(特殊攻撃)をどのキャラにどういうタイミングで出させるか? 先手必勝か、守備優先か? 不意に割り込んでくる敵の攻撃も予測しながら、かけ引きを駆使する、かつてないバトルが展開する。

特徴

- いつでもどのキャラに対してもコマンド入力ができる
- 「スタミナ」が続くかぎり何回でも行動が可能
- エレメント(特殊技)の威力や種類を自由に変更できる



▲残りのスタミナを計算しながら攻撃の組み立てをしていくのがかなり楽しい。

召喚エレメント"マリード"発動!!



▶エレメントの中には召喚系のものもある。どれも美しくド派手なものばかり。

2つの『クロノ』を盛り上げる新情報を公開!!

キャラクター紹介

ここでは「クロス」に登場する新キャラクターを紹介。セルジュと敵対する者や、一緒に行動しそうな者がいるので、ゲーム前にチェックしておくといいぞ。



▲美しくも妖しく月夜の空に舞うツクヨミ。

謎に包まれた道化師
ツクヨミ TUKUYOMI



ダリオ DARIO
かつては竜騎士団の剣の使い手



▲仕込み杖を常に持ち、いざというときは敵と戦う。



ダリオの育ての親
ラディウス RADIUS



未知の能力を秘めた『クロス』のマスコット!?
ツマル TUMALU



▲セルジュたちとの初めての出会い。少し変わった話し方をする。



感情を持たないマッドサイエンティスト
ルチアナ LUTIANNA



▶自分で天才と言ってしまうあたり、かなりの自信家のようだ。



冷酷非情な殺人マシーン
ギャダラン GYADRUN



▲ギャダランの固有技。殺人マシーンらしく、左腕をミサイルのように飛ばしてくる。

本編に挿入されるムービーを公開!

前回紹介した、アニメムービーを挿入するイベント名が判明！　現在、下の6つにムービーが入ることが決定している。これ以外にもまだあるようなので、続報が入りしだい紹介していくぞ。

- ●壊れたロボとルッカ
- ●スーパーガール　エイラ
- ●吼え！　グランドリオン
- ●魔王登場
- ●ブラコンに乗って
- ●シルバード発進！



▲『トリガー』の名シーンがムービーに！　ＳＦＣでプレイした人にはたまらない演出だ。







新情報を公開!! 待望の

ジョジョの奇妙な冒険

発売までカウントダウン開始！
とっておきの最新情報を
一気に大放出するぞ！

FTG	ジョジョの奇妙な冒険	10/14	▶カプコン ▶￥5,800
			▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック) DS(AC非対応)、2P対戦可

アーケード（以下ＡＣ）の新作も発表され、勢いに乗る『ジョジョ』。今回も新キャラ＆ミニゲームをはじめとする新要素をチェックだ！

発覚！ PS版「ジョジョ」はポケステ対応だった!!

6種類のミニゲームでますます広がる「ジョジョ」ワールド

新情報１発目は、PS版「ジョジョ」のポケステ対応……その名も「ジョジョポケ」の存在だ。この「ジョジョポケ」は、ポケステにダウンロードすることにより右で紹介する６種類のミニゲームをプレイすることができるというもの。残念ながら、ミニゲームの結果がＰＳの本編にどのような影響を与えるかは、現在のところ不明。情報が入り次第、お知らせするので期待して待とう！



▶それぞれ個々にダウンロードすることになる。

GAME1 インディーズアーム



◀腕を伸ばして、画面上のエメラルドを全部取っていくゲーム。壁や自分の腕に当たるとミスになる。

GAME2 タロットをめくれッ！



◀ランダムにめくれる４枚のカードの順番を覚え、その通りにめくっていく。記憶力を競うゲームだ。

GAME3 スピード！



◀猛スピードで突進する敵（ラバーズ）を、スコープで追って捕まえる。反射神経が問われるぞ。

GAME4 コーヒー味を探せッ！



◀３枚あるガムがシャッフルされる（混ぜられる）過程をよく見て、コーヒー味のガムを当てよう！

GAME5 おお…ブラボー!!



◀落ちてくるコインをBGMに合わせて撃ち抜く音ゲー。BGMは全部で４曲用意されている。

GAME6 走れッ！ ジョセフ



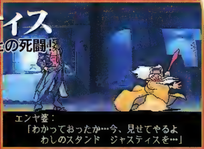
◀迫る障害物や、敵キャラをかわしながら前に進んでいく、ジャンプがポイントのACT。ゴールを目指せ！

SSM スーパーストーリーモード に新たな3つのミニゲームが！

ここでは新たに[illegible]したSSMの3つのミニゲームを、敵となるスタンド使いとともに紹介。このほかのスタンド使いと戦うシーンは、まだまだ用意されているとの情報も…。

VS ジャスティス 迫り来るゾンビとの死闘！

ジャスティス（エンヤ婆）との戦いは、左右に若干スクロールする固定画面内でのACTだ。通常のFTG面とは違って、コマンドによる必殺技やガードなどの動作はできない。原作の宿屋での戦いと同じく、プレイヤーキャラは承太郎。左右から迫り来るゾンビを一定数倒せば、次はそいつらを操っていたエンヤ婆が登場する！　霧で作り出した巨大ガイコツで攻撃してくるぞ。





▲エンヤ[illegible]し[illegible]見[illegible]。

◀ゾンビ[illegible]町の人[illegible]と[illegible]てくるぞ。



▶エンヤ婆はゾンビだけでなく、ガイコツも[illegible]



エンヤ婆

ジャスティスのカードが暗示するスタンド使い。霧の力で死人をゾンビとして操り、承太郎たちを襲った。

VS ゲブ神 襲いかかる"水"をよけて先へ進め！

ンドゥールとの戦いは砂漠が舞台。ゲームはAC版でもおなじみの横スクロールACTだ。水を使った攻撃や、地面の落とし穴などをさけながら、ンドゥールのいる地点を目指そう。ガードはできないが、スタンドのオン・オフや一部の必殺技が使用可能。



▲[illegible]れた位置から[illegible]



▶[illegible]



ンドゥール

DIOを狂信する盲目のスタンド使い。タロットカードの起源となるエジプト9栄神の1人、大地の神・ゲブ神を暗示するスタンドを操る。

VS デス13 夢の世界で謎のスタンドと対決

AC版では隠しステージ扱いだった、デス13戦。場違いともいえる遊園地（夢の世界）をバックに、大鎌を持ったピエロのようなデス13と戦うのだ。対戦方式は、通常ステージと同じく対戦格闘。プレイヤーキャラとなるのは、原作でもデス13の正体にただ1人気づいた花京院だ。デス13は、宙に浮いた状態で、手にした大鎌を使って攻撃してくるぞ。





▲[illegible]あらかじめスタンドを[illegible]た花京院のみが[illegible]

◀不[illegible]



マニッシュボーイ

生後11カ月の赤ん坊ながら、大人並の知能を持つ天才児。夢の世界に相手を取り込む、デス13が彼のスタンド。夢の世界ではスタンド能力を使えず、承太郎たちは大苦戦する。

SSMって…ナニ？という人のための ～スーパーストーリーモードミニ講座～

SSM（スーパーストーリーモード）とは、東京から始まり、エジプトに至るまでの承太郎たちの旅を究極にまで再現した、ファン感涙のゲームモードなのだ。メインとなるスタンド使いとの対決シーンは、その組み合わせはもちろんのこと、対戦方式も上や右で紹介しているようなFTG以外のものが数多く登場。より原作のシチュエーションに近い戦いが展開されるぞ。また、ステージ間やステージ後に挿入されるデモシーンでは、個性的なキャラたちによる名セリフの応酬もバッチリ再現。キミのお気に入りの"あのシーン"も、必ずや収録されているハズ。原作の雰囲気を味わえるぞ。

原作の名(迷)シーンを完全再現!!





▲◀原作の名シーンの、すべてをカバー！　コミカルな場面も再現。

これまでに紹介したミニゲームたち

これまでの記事で、5つのミニゲーム（今回の3つを合わせると計8つ）の存在が確認されたSSM。ここで、過去に紹介したゲームをもう1度確認しておこう。そのバリエーションの多さも、SSMの魅力だ。

VS オシリス神

ダービー(兄)とのギャンブル2連戦

原作と同じく、"魂"を賭けてのトランプでの対決。グッド！

▶ジョセフ対ダービー(兄)のイカサマ勝負。





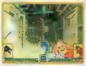
◀10～Aだけのカードを使ったポーカーだ。

VS ストレングス

もぐら叩きACT

逃げ回る猿（ストレングス）にカーソルを合わせて、パンチを叩きこめ！

▶反射神経と、一瞬の判断力がカギになるぞ。



VS ラバーズ

横スクロールSTG

ジョセフの脳内を舞台に、STGで対決。自機はハイエロファントグリーンだ！

▶パワーアップなどもある本格派なのだ。



VS サン

間違い探し風ゲーム

砂漠に隠れているサンを、画面左下に表示される鏡の景色を手がかりに探すのだ。

▶鏡なので、画面には逆さまに景色が映るぞ。



新たなる戦士を加え18キャラとなったスタンド使いを最新ロムverで大紹介！



イギーに続く非人間型スタンド使いも参戦!!

今回、新たに参戦が判明したペットショップを加え、プレイヤーキャラとなるスタンド使いは18人。ここでは、PS版オリジナルとなるキャラたちを中心にチェックしていくぞ。



▲新キャラは、代表的なスーパーコンボも紹介するぞ。

"鳥"ならではの機動力と浮遊を使って敵を粉砕！

ペットショップ



▼独特の操作感覚。使いこなすには、かなりの熟練を要する。

対戦格闘の常識をくつがえすような、"鳥"の参戦（イギーにも驚いたが）。エジプト9栄神のホルス神を暗示する、氷を操るスタンドを使う。とにかく小さい体と、宙に浮いているのが基本という特殊なキャラ。多彩な飛び道具と強力な突進技で戦う。



冷たい眼光が敵を捕らえる!!



▲単発だが、使い勝手のいい必殺技が揃っているぞ。

SUPER COMBO 番鳥の猛攻



▲まず目の前の相手に、突進しつつ攻撃。ヒットすると[illegible]

▲画面外へ飛び出し、プレイヤーの視点へ移動。

▲氷の弾の集中攻撃で、[illegible]を一気に[illegible]

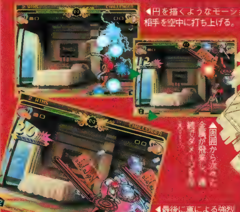
▼多彩な技を使いこなす、テクニカルなキャラ。

エジプト9栄神・バステト女神（じょしん）を暗示するスタンド使い。磁力を操る能力を持ち、ゲームでは相手に磁力を帯びさせ、金属や電線など磁力に引かれる物で攻撃する。攻撃力自体は低いが、時間差で発動する飛び道具を駆使しての"固め"能力はピカイチ。



磁力はだんだん強くなる…

SUPER COMBO アイアン クラッシュ



◀円を描くようなモーションで、相手を空中に打ち上げる。

▲周囲から次々に金属が飛来し、[illegible]



◀最後に車による強烈な攻撃！ 相手が蓄積している磁力によって威力が違うぞ。

マライヤ

魅惑の脚線美に、磁力なしでも吸い寄せられる！

AC版から続投のキャラクターを再Check!

続いて、上で紹介したPS版追加キャラ以外の11キャラのプロフィールを一挙に紹介しよう。各キャラのところに載せた写真はすべてPS版のものなので、AC版との違いを探してみるのもおもしろいかも？

DIO

原作第1部で初代ジョジョ（ジョナサン）と戦った吸血鬼。第3部ではジョナサンの肉体を奪い承太郎たちの前に現れる。彼のザ・ワールドは、時を止める能力を持つ最強のスタンド。暗示するカードは、世界。



ミドラー

鉱物であれば、どんな物にでも化けられるハイプリエステスを操るスタンド使い。原作では、海底にすら化けてみせた。ゲームでも、ハサミやノコギリなど、さまざまな形態で攻撃してくる。暗示するカードは、女教皇。



デーボ

呪いのデーボの通り名を持つ殺し屋。DIOの命を受け、承太郎たちを狙っていた。他人に対する恨みのエネルギーで人形を遠隔操作し、相手の裏をかくトリッキーな攻撃を繰り出す。暗示するカードは、悪魔。



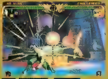
DIOのカリスマのもとに集う戦士たち

世界を手中に収めんとするため、DIOが手駒として集めたスタンド使いたち。その能力も性格もさまざまだが、共通していることは「DIOの強さに心酔している」ということ。DIOと、ザ・ワールドの強さに従い、自分たちの正義のために戦う。



邪悪の化身D10

AC版では隠しキャラ扱いだが、PS版では初めから選択が可能。スタンド能力を"モノにする前"のDIOで、スタンドのオン・オフはできないが、通常のDIOとは違う必殺技やスーパーコンボを持っている。



チャカ

スタンド本体は剣で、剣を作った鍛冶屋の念がこもっている。その能力は、剣を抜いた者を剣の達人に[illegible]偶然に剣を[illegible]ただけ）。ゲームでは、強力な剣撃で接近戦を得意とする。[illegible]



アレッシー

若返り能力を持ったスタンドを操り、子どもになった相手を斧や銃でいたぶるのが趣味という異常な精神の持ち主。ゲーム[illegible]を低下させたり、スタンド能力を封じたりできる。暗示はセト神。



▼ジョジョの奇妙な冒険



３枚目が似合う男、果たしてその実力は…？
ホル・ホース

ホル・ホースは、エンペラーを暗示する銃のスタンド使い。勝つためには手段を選ばない性格で、原作同様にハングドマン（吊られた男）のスタンドを操るJ・ガイルとコンビを組んで攻撃する。発射後に自由に軌道を変えられるスタンドによる、トリッキーな攻撃が特徴。



◀スタンドが銃とはいえ、近距離での格闘戦もそつなくこなす。

SUPER COMBO 最強のコンビ（吊られた男）



▶ホル・ホースが、プレイヤーに向かって銃を発射！

▼画面が割れ、そこにハングドマンの姿が…

▲そして、動けない相手を攻撃！

9栄神のスタンド、アヌビス神に取り憑かれてしまったポルナレフ。スピード型である本来のスタンド・チャリオッツと、当て身技（？）と破壊力のある攻撃を持つアヌビス神との２刀流は、まさに死角なし。見た目はポルナレフだが、まったく違うタイプといえる。

SUPER COMBO 絶対に負けんのだッ



▶「絶対に負けんのだッ」の掛け声とともに突進。

▲超スピードで駆け抜け、相手を一閃！

▲その威力は、背景も切り裂くほど。



◀原作通り、剣は折れているが、その破壊力は計り知れない。



アヌビス二刀流 ポルナレフ
すさまじい剣さばきに、死角なし!!



DIOの忠実なる下僕にして最凶のスタンド使い
ヴァニラ・アイス

空間を削り取る能力を持つスタンド、クリームを操るヴァニラ・アイス。プレイヤーキャラとして使用するときは、COM戦時と違った新たな通常技、必殺技なども追加されているぞ。もちろんクリームによる突進攻撃は超強力！対戦プレイでも、その強さを発揮しそうだ。



◀スタンドオン時、完全にスタンドに包まれてしまうのも特徴。

SUPER COMBO ド畜生がッ！



▶生身の状態のヴァニラ・アイスがまずパンチの一撃。

▼それから無数の蹴りを叩き込む！

▲ラストはスタンドを身にまとってキメ。

イギー

変幻自在な砂のスタンド使いで、本体はコーヒー味のガムが大好きな犬。知能が高く、人の言葉は話せないものの人間並みの判断力と思考を持つ。ただ、本人（犬）は戦いよりも、平穏を望んでいる。暗示は、愚者。



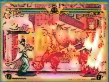
花京院

植物のように触手を伸ばし、圧倒的なリーチで戦うことのできるスタンド、ハイエロファント・グリーンを操る日本人の美青年。初めはDIOに肉の芽で操られ、敵として承太郎たちの前に現れた。暗示するカードは、法皇。



アブドゥル

炎のスタンド、マジシャンズ・レッドの使い手、アブドゥル。性格も操るスタンドと同じく熱血漢だが、仲間からの信頼も厚く、サブリーダー的な存在。ゲームでは、バランスのよい初心者向けキャラ。暗示は魔術師。



空条 承太郎

第３部の主人公で、ジョセフの孫。機械のように正確な動きと瞬発力を持つスター・プラチナを操る。承太郎本人は、いたってクールでポーカーフェイスだが、家族や仲間に対する思いは強い。暗示するカードは、星。



己の宿命と戦う5人と1匹

対するJOJO側の５人と1匹は、DIO（もしくはDIOの配下の者）に何かしらの因縁を持っている。愛する者を救うため、仇討ちのため、そしてDIOという絶対的な"悪"を倒すため、戦いに挑む。その先に、たとえ死が待っていようとも…。



ポルナレフ

シルバー・チャリオッツを操る騎士道精神にあふれる男。花京院と同じく、初めは敵として登場。妹を殺した両右手の男（J・ガイル）を捜すため、承太郎たちの旅に同行する。暗示するカードは、戦車。



ジョセフ

原作第2部の主人公。祖父の身体を奪ったDIOを倒すことを一族の宿命とし、承太郎を連れて旅に出る。スタンドは、イバラ状のハーミット・パープル。ムチのように攻撃したり、相手を縛ったりできる。暗示は隠者。



誇り高き血統 ジョセフ

アレッシーのスタンドの力で、青年の姿に若返ったジョセフ。AC版では隠しキャラだった。この頃はスタンドに目覚めていないので、若き日に修得した"波紋"を駆使して戦う。AC版との衣装の違いにも注目だ。





おバカに爆走バンディクー!!
今度はレースでバンディクー!!



かなりスピーディーだ!



キャラがいっぱいだ!

◀スタート直前。アツく激しいバトルがここから始まる！

PSを代表するACT『クラッシュ』シリーズ。その最新作がなんとスピード感バリバリのカートRCGとして登場だ！　今回は気になるその魅力に急接近するぞ!!

超キレイなグラフィックと、バツグンの操作感覚はそのままに、我らがクラッシュくんのRCGが登場！　おなじみの人気キャラクターたちを操作して、多彩なコースを爆走しよう。RCG初心者からやり込み派の達人まで、誰もが楽しめる絶妙のバランス調整はさすが『クラッシュ』シリーズ。友だちを集めて、みんなでワイワイ多人数プレイが楽しめるのも大きな魅力なのだ。もちろんそのほかのモードも豊富に用意されているぞ。ドリフトをビシバシ決めるこの快感は一度味わうとやみつきになる!!

コースもいろいろだ!



▲過去のシリーズで登場したステージがレースの舞台になってよみがえる！　『3』の海賊船も登場だ。

リプレイがスゴインだ!

▶「GT」ばりのリプレイシーンもアリ。迫力満点のカメラワークで迫る！



RCG	クラッシュ・バンディクー レーシング	12月(予)	▶SCEI
			▶価格未定
			▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、NC、MT(4P対戦可)

特別企画

クラッシュ乗り物ヒストリー

『クラッシュ』シリーズの最大の魅力は、なんといってもスピード感あふれるアクション。そしてこのアクションに多彩なバリエーションを与えているのが、ゲーム中に登場するさまざまな乗り物の存在なのだ！　ここでは、これまでにクラッシュが愛用してきた乗り物に注目して、その歴史を振り返ってみよう。

クラッシュ・バンディクー

① クラッシュ野生時代 すべてはここから始まった!!

記念すべき1作目で印象的だったのは、ひたすら走るクラッシュくんの姿。乗り物として登場するのはイ[illegible]たのだ。でも、そのス[illegible]ツグンだぞ！

イノシシダッシュ!!



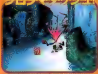
[illegible]我らがヒーロー、クラッシュくんの勇姿を見よ！

クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～

② シロクマのポーラ登場! 文明の利器もゲットだ!!

『2』ではイノシシからシロクマに乗り換えたクラッシュ。基本的な動きは変わらないが、その愛らしさでシロクマのほうが人気は高かったようだ。さらにゲーム終盤ではジェットパックまで使っていたのだ。

シロクマダッシュ!



◀シロクマのポーラ　実はかなりかわい[illegible]

ジェット



[illegible]パックで宇宙へゴー！

隠れ技アツクなる!

スゴイ魅力をチェックせよ!!

●ドリフトとターボがスゴイ!!●

RCGの醍醐味はやっぱりドリフト！　このゲームではカンタンな操作で、誰でも華麗なドリフトを決めることができるのだ。さらにドリフト中にタイミングよくボタンを押すと、なんと突然ターボが発動！　一気にグーンと加速してライバルをブッちぎることが可能だぞ。ガンガン使いこなして、最速レーサーを目指そう!!





▶[illegible]が火を噴いてターボ[illegible]はターボにはまだまだヒミツが…？

▲豪快かつ華麗なドリフトもボタン1つのラクチン操作でOK。

●多人数プレイがスゴイ!!●

マルチタップ対応で、4人までの対戦プレイが可能。4分割画面でも処理落ちナシのスピーディーなレースが楽しめるのだ。ライバルとの駆け引きで、手に汗握るレースがさらに盛り上がる！



▶2P対戦時は上下2分割画面になる。ワイドな画面が意外と見やすい。



◀4P対戦時、画面中央にキャラの顔が表示され、現在の順位が一目でわかる。

●多彩なコースがスゴイ!!●

激走の舞台となるコースは、どれもユニークなものばかり。過去も未来もなんでもあり、世界中から選りすぐりの多彩なコースが揃っているのだ。シリーズのファンならおなじみのステージもたくさん用意されているようだ。



▲荘厳な雰囲気のエジプト。背景の建物が美しい。



▲雨が降る古代遺跡。ジャンプ台に突っ込め！



▶スタジアムコースも登場。幅が広く全長も長い。

●謎がいっぱいでスゴイ!!●

実はこのゲームには、今回紹介している内容以外にも魅力的な要素がたくさん用意されている。下の画面写真では、ミサイルによるものらしい爆発が！　画面上部に表示されているアイコンが使用アイテムを示すものと思われるが、[illegible]念ながらまだヒミツ。コース中にもいろいろな謎が隠されているので、続報に期待してほしい。





▶氷づけの巨大シロクマ！『2』で登場したシロクマのポーラに関係がある？

▲コルテックスの前方で爆発!?　やはり攻撃アイテムによるものなのだろうか？

レースの参加メンバーをちょっとだけ紹介だ!

このゲームではおなじみのキャラが多数登場！　今回はそのうちの4人を紹介するぞ。それぞれ能力が異なるので、キャラ選択も勝負の鍵を握るのだ。



クラッシュ・バンディクー
ちょっぴりおマヌケな主人公。細かいことは気にせずに、勢いだけでトップを狙う。



ココ・バンディクー
クラッシュの実の妹。優秀な頭脳と愛用のコンピュータを引っさげて参戦。



ネオ・コルテックス
過去3作ではボスキャラとして登場の科学者。クラッシュにとっては宿命のライバル。



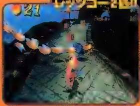
タイニー・タイガー
力自慢のボスとして「2」と「3」で大活躍。今作でも巨体を生かしたパワフルな走りを[illegible]

クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～

バイクに乗った渡り鳥!? トラと恐竜にも乗ります!!

昨年発売された『3』では、シリーズ最多のさまざまな乗り物が登場。アメリカンバイクでのレースや飛行機に乗っての空中戦など、バリエーション豊かなステージは多くのプレイヤーを夢中にさせた。さらに妹のココも水上バイクやトラに乗って活躍するなど、その魅力をアピール。タイムアタックモードや、取ると時間がストップする箱なども採用され、乗り物ステージの充実度が話題になったのだ。





▲[illegible]ベイビーT[illegible]

◀子トラのつたココ。万[illegible]乗[illegible]



◀[illegible]オレンジバロンで空中戦に挑戦！

▼バイクにまたがってハイウェイをレッツゴー！



そして99年…クラッシュがレースに参戦!!

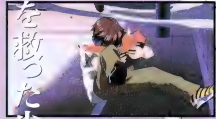
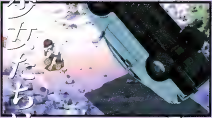
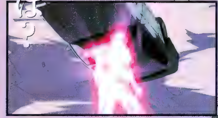
『3』でいろいろ乗りこなし、ちょっと誇らしげだったクラッシュくん。巷でウワサされる「免許持ってんのか？」との声にもめげず、ついにRCGの主人公としてデビューです！　「イノシシや恐竜は[illegible]わず涙!?　今後も要チェックです。

LOVE&DESTROY
ラブ&デストロイ

ACT LOVE&DESTROY | 12月（予） | ▶SCEI | ▶¥5,800 | ▶MC（ブロック数未定）

この冬、SCEI初の"美少女ゲーム"が満を持して登場する（やるドラは"ドラマ"）。今回は衝撃的なデビューを飾ることになる、3人のヒロインを大紹介していくぞ!!



突然すぎる「破壊」――主人公の命を救った少女たちは？



未来から来た少女「Q-TRON」とともに、正体不明の生命体「Germ」の活動を阻止しよう!!

現代の日本に突如出現した、正体不明の異形物体「ジャム」。時を同じくして、人類滅亡の危機を迎えた未来から、3人の少女が主人公の前に現れる。そのときから主人公たちの、人類の運命を賭けた戦いが始まる!!



危機！ ▲突然現れて街を破壊し始めた異形の物体。主人公に危機が迫る!!



救出！ ▲その瞬間、謎の空間に運ばれた主人公。そこには3人の少女が!!

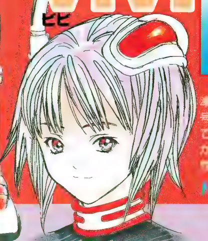


そして出会い……

▶少女たちは、滅亡の危機にある未来から来たというのだが……。

LOVE &

ViVi ビビ
実験型2号

未来の社会において開発された、準生命体「Q-TRON」の実験型2号。反抗意識が強くて負けず嫌いだが、根は素直な性格のようだ。

HIP SHOT!!



愛は正体不明なものだから…。

SCEI(ソニー・コンピュータエンタテインメント)が放つ最新作は

人類を守る恋愛ACT!!

今は、彼女たちとともに戦っていく〝恋愛ＡＣＴ〟であるということ以外は、何も明らかにはされていない。果たしてどのようなシステムを採用しているのか？ 謎の生命体「ジャム」の正体とは？ そして「Q-TRON」とはいったい…。今後、徐々に明かされていくぞ!!

システム・ストーリーは謎だらけ!?

DESTROY



突如出現した〝生命体〟――その正体は？

LuLu ルル

実験型１号

膨大な記憶(＝記録)を持つ。「Q-TRON」の実験型1号。3人の中では一番のお姉さん。無口で冷静沈着だが、どこか寂しげな影を持つ。



KiKi キキ

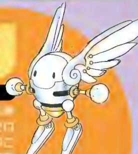
最終型



最新のテクノロジーで作られた「Q-TRON」の最終型。生まれたばかりなので、ほとんど記憶経験を持たず、好奇心が強い。

Egg エッグ

小型ロボット



「Q-TRON」[illegible]

キャラクターメイキングは桂正和氏

これらのキャラクターを手がけているのは「週刊少年ジャンプ(集英社)」誌上で好評連載中の、「I"s〈アイズ〉」などで有名な漫画家・桂正和氏。氏の繊細なタッチが、「Q-TRON」たちに命を吹き込んでいるのだ!!



▲氏が描いた設定資料。ここから『Ｌ＆Ｄ』の世界が誕生するのだ。

超!期待!!!!!!!!



公開！ これが『L.O.D.』オープニングだ!!



『L.O.D.』の背景を語るオープニング公開！
気になるイベント&戦闘もチェック!!

美しいグラフィックと意表を突く演出、そして独自のシステムで作られた『レジェンド オブ ドラグーン』。今回は、主人公たちが冒険に出る背景、そしてオープニングムービーと戦闘シーンを大公開するぞ!!

THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン

RPG レジェンド オブ ドラグーン	12月（予）	▶SCEI
		▶価格未定（CD4枚組）
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（ブロック数未定）	

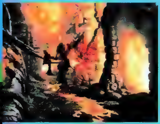
オープニングムービーが公開されたことで、ダートたちを待ち受ける物語の輪郭が徐々に浮かび上がってきた『L.O.D.』。今回は、ストーリー以上に気になる戦闘シーンも含めた、新着情報をお届け。細部にまで凝らされた数々の趣向をばっちり紹介していこう。

BACK GROUND STORY
登場人物の境遇

主人公のダートと、ヒロインのシェーナ、そしてダートたちとともに戦う謎の女性、ロゼ。まずは前回に引き続き、この3人が置かれている境遇やお互いの関係を、より詳しく紹介していこう。序盤の物語は、サンドラ帝国がシェーナを捕えようとする目的を中心に展開。ダートを取り巻くシェーナとロゼ、この対照的な2人の女性が見せる、ダートに対する秘めた想いやさまざまな感情もまた、物語に彩りを添え、ドラマを生み出していく。

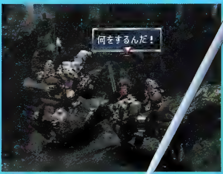
仇敵を追い求め腕を磨く剣士
ダート DART

幼い頃、故郷のニートを襲った「黒き魔物」に両親の命を奪われた彼は、第二の故郷セレスで、その仇を討つべく剣を学ぶ。その後に村を離れ、黒き魔物を追い求めて旅を続けるが、5年ぶりにセレスに立ち寄ったことから、新たな物語が始まる。



▲ダートが戻ると、村はすでに火の海と化していた。



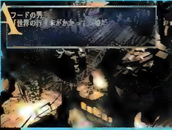


◀ダートの回想シーン。「黒き魔物」はニートの村を襲い、両親の命を奪った。

シェーナ SHANA



セレスの村の村長の娘で、ダートとは幼なじみ。村を出たダートの無事を祈り、暮らしていたが、村を急襲した帝国の部隊に連れ去られ、投獄されてしまう。自らを取り巻く陰謀と思惑を知らぬまま、彼女もまた、戦いに身を投じていく。



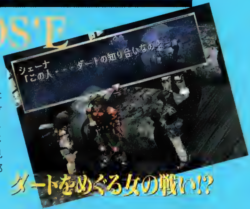


◀▲ダートに惹かれるシェーナ。だが彼女の身には、世界の運命を握るカギが……。

ロゼ ROSE



危機状態にあったダートを救ったのがきっかけとなり、のちに行動をともにすることになる女性。背負った運命を感じさせる意味深な言動や、ときおり見せる寂しげな表情など、謎めいた部分も多い。



ダートをめぐる女の戦い!?



STORY 強大な力を秘めた「竜」をめぐる物語

平和なセレスの村に突如として襲いかかったのは、皇帝ドウエルが率いる、サンドラ帝国の部隊。不意の夜襲に村人たちは満足な抵抗もできず、村は見る見るうちに炎に包まれていく。襲撃の目的は、村長の娘シェーナを見つけ出し、連れ去ること。ついに見つかったシェーナに、部隊の隊長は手にした魔法の玉をかざすと、何かの確信を得たかのようにうなずく。だが、彼もまた皇帝の命に従っているだけで、シェーナをさらうことの意図がわかっているわけではなかった……。



EVENT 挿入される事件

カメラワークとエフェクトで表現される数々のイベント

これらは、ゲーム中に発生する数々のイベントの中でも特に「3Dイベント」と呼ばれるもの。戦闘シーンと同じポリゴンキャラを使用し、カメラワークで演出することによりゲームの流れを中断することなく、スムーズにイベントが展開していく。





◀▼戦闘シーンと同じポリゴンキャラを使用することで、ゲームの流れが中断されることなくスムーズに進行！

カメラワークで迫力の動きを演出！

BATTLE アクション性もある(?)戦闘

戦闘シーンで目を引くのは、戦闘と3Dイベントのリンクを思わせるシーン。そして、画面中央に表示される四角形の〝サイト〟。今回はまだ、その詳細は明かせないが、『L.O.D.』の戦闘の特徴となりそうだ。



▲大蛇と対峙するシェーナ。戦闘前の3Dイベントだろうか？

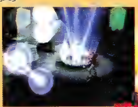


▲まるで十字架にはりつけられているかのようなシェーナ。そして……。



シェーナになにが!?

▲ビーム状の光線を発射？ シェーナの特殊な攻撃技か、それとも魔法なのか？





◀▼とにかく派手な演出の攻撃魔法！ 効果のほどは……？



◀巨大な火の鳥を思わせる、炎のエフェクト。この戦闘シーンは、イベントのひとつとして展開されているようだ。

威力も演出もバツグン! 魔法エフェクト

これだけ派手な魔法も、戦闘のテンポを中断することなく展開されていくぞ。

攻撃時に現れる"サイト"？





◀▼サイトが表示される瞬間に◎ボタンの表示が！ 何が起こる!?

戦闘時、相手に攻撃が当たる瞬間に表示されるSTGのロックオンサイトのような正方形。『L.O.D.』ならではの戦闘システムに関係があるようだが、詳細はまだ不明。詳しい情報は今後の『L.O.D.』のページ内で紹介していくので要チェック!!

戦闘中に発起されるコレが……「ドラグーン」の力なのか？

強大なパワーを秘めた竜を従える戦士、ドラグーン。戦闘画面に見られるこのモンスターは、彼らの力で召喚されたものなのか？



▶噴煙を巻き上げて出現するモンスター。圧倒的なパワーが感じられる…。



ストーリー中盤の

発売まで残すところ3週間となり、ますます期待の高まるスクウェア最新A・RPG『デュープリズム』。攻略突入直前となる今回は、ゲーム中盤までのストーリー展開を駆け足で紹介していこう。さらに、今回が初紹介となる謎の新キャラ3人や、ちょっとしたミニゲーム情報など、新情報も満載してお届けするぞ!!

A・RPG	デュープリズム	10|14	▶スクウェア
			▶¥5,800
		▶MC(1ブロック)	

DEWPRISM デュープリズム

EVENT ●イベント

ルウとミントはついに【遺産】の眠る地へ…!!

ルウとミントのどちらを主人公にしたかによって、展開が変化するこのゲーム。その中盤の流れを、ダイジェストで紹介するぞ。ルウは育ての親を生き返らせるため、ミントは世界征服のためと目的は違うが、ともに【遺産】と呼ばれる伝説の財宝を探す。いよいよ【遺産】へと近づき、物語は佳境を迎える!?

これまでのあらすじ

【遺産】の封印を解くために必要なプリマドールを入手したルウとミント。2人は協力して、プリマドールの起動に必要なアイテムを集めることに成功した。

●プリマドール起動!!

起動に必要なアイテムを装着して、ついに本格的に[illegible]したプリマドール。これでようやく【遺産】の[illegible]が[illegible]できるらしい。さっそくプリマドールを連れて「湖水の遺跡」へ。



▲アイテムを装着させ[illegible]



▶プリマドールを連れて、湖水の遺跡へ!!

●【遺産】の眠る湖水の遺跡へ

さすらいの剣士ロットの協力を得て、「湖水の遺跡」へとたどり着いたルウとプリマドール。2人(?)は[illegible]も新たに【遺産】が封印されているという[illegible]へ向かうが……。



▲[illegible]



▲ルウとプリマドール[illegible]【遺産】の[illegible]

一方そのころミントは……

[illegible]



Check Point

『デュープリズム』は楽しいイベント満載!!

ここではゲームの中で楽しめる、ちょっとしたイベントやミニゲームを紹介。ストーリーの本筋とはあんまり関係はないが、イベントの合間の息抜きになるぞ!!

デュークなりきりイベント

本を読むことで、その主人公になりきってしまう特異体質(?)のデューク。どうやら昨晩は格闘の本を読んだらしく、今は格闘のプロになりきっているところ。これは、なかなか強そうだぞ。



▲どうやら熱い男の格闘物を読んだらしい。



▲格闘で戦いを挑んでくるデューク。強い……。

ポプルプルル人のミニゲーム

序盤で登場するポプルプルル人は、話しかけるとミニゲームでもてなしてくれるようになる。下はラッパを鳴らして鳥を驚かすミニゲーム。このほかにも、楽しいミニゲームがたくさん登場するぞ。



▲ミニゲームに突入。ラッパで鳥を驚かせ!!



▲高得点を取ると、いいことがある!?

重要イベント&新キャラを紹介!!

CHARACTER ●キャラクター

立ちはだかる3人の強敵たち!!

ドールマスターの配下として、ルウたちの前に立ちはだかる3人の敵キャラクターを紹介しよう。彼らを使ってドールマスターが何をしようとしているのかは、今はまだ不明。しかし、ドス黒い野望が渦巻いていることは間違いなさそうだ。彼らはそれぞれ、特殊な能力を持っているぞ。



サイコマスター

3人のリーダー。物静かで礼儀正しいが、ドールマスターのためならどんな非情な指令でもこなす。

トラップマスター

粗悪で強暴な"歩く火薬庫"。キレやすい性格だが、ドールマスターの命令には絶対に逆らわない。

モードマスター

さまざまな秘密工作に携わるドールマスターの腹心。敵を精神的に追い詰める戦法が得意。

ルウ編 ●【遺産】の封印を解くルウの前に強敵出現!!



【遺産】の眠る[illegible]にたどり着き、封印の解除を進めるルウ。しかしそこへ現れたマヤとドールマスターに[illegible]され、さらにプリマドールまでも奪われてしまう……。

①いよいよ封印解除



▲[illegible]

②マヤと対決



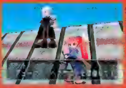
▲[illegible]

③プリマ奪われる!!



▲マヤとともに現れたドールマスターによって、プリマドールを奪われてしまう!!

④ミントの活躍



▲[illegible]プリマドールは奪われたままに……。

⑤遺跡は封印される



▲[illegible]そして、ルウはドールマスターを追うことに……。

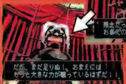
●暗躍するドールマスター

徐々にドス黒い野望をあらわにするドールマスターと、ついに対峙するルウ。これまでクレアの幻想を見せつけ自分を苦しめてきたドールマスターに、ルウの怒りが爆発。そのとき、ルウの体がまばゆい光に包まれた!!

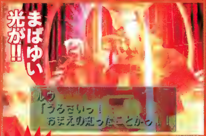


◀ドールマスター[illegible]





◀ドールマスターは[illegible]

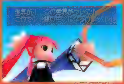


ミント編 ●世界征服は目前!? そこへマヤが現れて……



プリマを連れて「[illegible]」にやってきたミント。しかしそこへ姉のマヤとドールマスターが現れ、ミントの[illegible]をしてきた。かくして[illegible]が始まるが――。

①いきごむミント



▲[illegible]プリマを連れて[illegible]

②姉妹げんか!?



▲[illegible]

③プリマあやうし



▲マヤとともに現れたドールマスターによって、プリマドールが奪われそうになる!!

④ルウとともに脱出!!



▲[illegible]が脱出に成功する!!

⑤ドールマスターが本性を…



▲しかしドールマスターは[illegible]卑怯な手段に出るのだった……。

いよいよ次号から 攻略開始!!

 ※画面は開発中のものです。



ALUNDRA 2 アランドラ2 魔進化の謎



多彩なアクションが満載だ！

A・RPG	アランドラ2 魔進化の謎	11/18	▶SCEI ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定) AC(DS対応)

各アクションを徹底チェック！

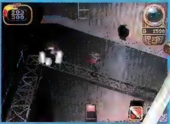
地球征服をたくらむ、魔ドール一族と戦う痛快A・RPG『アランドラ2』。今回は、冒険を進めるうえで重要なフリットの基本アクションを徹底チェック！さらに、序盤に登場する個性的なボスも紹介していくのでお見逃しなく!!



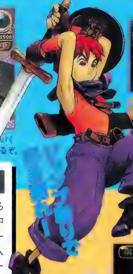
▲序盤では、各アクションの使い方をブーリアン卿が教えてくれるので、A・RPGの初心者でも楽しめるようになっているのだ。

ACTION フリットの多彩なアクションを完全解剖!!

『アランドラ2』に登場する敵は、手強いものからカワイイものまでとバラエティ豊か。また、思わず腕まくりしてしまうような、攻略しがいのあるトラップも大量に出現するぞ。今回は、これらをクリアするための、代表的なアクションと状況に応じた各アクションの使い分けを紹介しよう!!

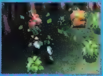


▲アクションを駆使して、道を切り開いていく気持ち良さは、一度ハマると病みつきになるぞ。

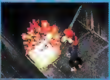


斬る 斬ることで道は開ける!!

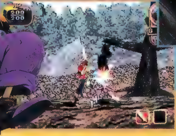
斬るというアクションは、敵を攻撃する以外にもいろいろ利用できる。隠れたアイテムを出現させたり、障害物を壊したりと幅広い使い方が可能なのだ！



◀草を刈ってお金やアイテムをゲット！



▲仕掛けを作動させるスイッチをいれることもできる。

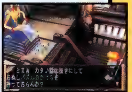


◀ジャンプ斬りで、敵を一刀両断にしてしまえ！

It'sアランドラ!!

ジーケン像で新たなアクションを覚えよう!!

世界のところどころにあるジーケン像の中には、剣の達人・ジーケンがいる。宝箱に入っているパズルのピースをこの人に渡すと、新しいアクションを教わることができるのだ。



ジャンプ ジャンプを使ってトラップを楽々クリア

ジャンプは、トラップの突破に重宝するぞ。ダッシュジャンプや、✚キーを使用してのジャンプ中の空中制御など、応用技の数々を状況に応じて、使い分けていくのだ!!



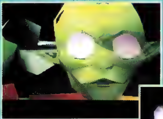
▲狭い足場から足場への移動は、慎重な操作が要求される。



BOSS 序盤のボスを大公開!!



メフィスト登場!



▲メフィストは魔ネジをさして魔進化（モンスター化）させた生き物を使って邪魔してくる。



◀ボスの中には、こんなコミカルなやつもいるのだ。

ボスは今回紹介するもの以外にも、多数登場する。彼らはみな、独自の攻撃パターンを持っていて、多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ。冒険の途中で鍛えたアクションの腕を駆使して戦うのだ！

メフィスト

地球征服を狙う、魔ドール一族の指導者。大勢の魔ドール兵を操って、フリットの邪魔をしてくる。

地球を我が手に！



マライア



マライアは、メフィストに魔ネジをさされたことで、モンスター化したネコだ。素早く動きまわり、フリットを苦しめてくるぞ。

モンスターだけどけっこう美人!?

マオックス



大きい右手で繰り出す強烈なパンチや、猛スピードでの、体当たり攻撃などを仕掛けて来るぞ。見かけは恐いが、しゃべるとかなりマヌケだ。

怒ったモー！



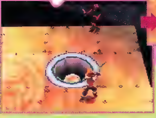
誘導

各アクションを駆使して敵をひきつけろ!!

トラップの中には、敵をトラップまで誘導しないと解除できないものもある。爆弾に火をつけたいときに、火の攻撃を持つ敵を爆弾まで誘導するなどのテクニックが必要なのだ。

▼穴の中のスイッチを押したいときは……。





▲敵を誘導して穴の中に落とすのだ！



アクション満載のミニゲームもあるわよ♥

ミニゲームは全部で10種類以上あり、本編の途中でプレイすることになる。中にはクリアすると、アイテムをもらえるものもあるのだ。

▼後ろから迫り来る鉄球から逃げ切れるか!?



スライディング

スライディングを使わないとクリアできないトラップもある!!



ダッシュジャンプでトラップをひとっ飛び



◀ダッシュジャンプを使えば、針の山も簡単に飛び越えられるのだ!!

スライディングは、ダッシュ中にしか出せない応用アクション。トラップの中には、スライディングを使わないとクリアできないものもあるのだ。冒険の途中では、こうした応用アクションの使用を迫られる場面も、結構あるぞ！

スライディングを使えば……



▶壁にある足のマークにスライディングすると…。

この通り!!

▼壁を倒して先に進むことができるぞ!!



RCG

グランツーリスモ2

11/25
▶SCEI
▶¥6,800(CD2枚組)
▶対応周辺機器未定

壮大な数の車種を収録するため、今作「GT2」はなんと2枚組!!
発売日も決まり、謎の多かったライセンスやレースに関しても続々と情報が届いているぞ!

徐々に明かされる『GT2』の秘密に超接近!!



▲前作より処理スピードがアップしたため、グラフィックも超美麗。しかもリプレイに新機能が搭載されるとか……。

国産ニューモデルや海外メーカーの新車・中古車も大幅に追加され、もはや国際モーターショーという感じの『ＧＴ２』。前作登場の車もほとんど収録されるので、その総数は約450車種550グレード以上に上る。これらの膨大なデータを収録するため、今作は２枚組で発売されることになった。

▼「ＧＴ」といえばリプレイ。今作も楽しみ。





▲前作にあった「HiFiモード」は、果たしてどうなる？

メーカー 車種 トミーカイラ、RUFも参入決定!!

下では現在収録が確定している車種の一例を掲載しているが、新たに日独のチューニングカーメーカー２社の参入も決定した。京都のトミーカイラはニッサン車などのチューンで知られているが、自社製の「ZZ-S　Coupe」が登場予定。現在は生産中止となっている車だけに、ゲームとはいえ乗れるのは価値があるかも。ＲＵＦはポルシェのチューナーズブランド。今作ではメーカーとしてのポルシェが参入していないこともあり、カーマニアには期待できそう。



ライセンス　ドライビング教習モード、仮免許&試験一部免除システムを導入!!

前作で大きな話題となったライセンス試験は今回も健在で、その数も約60種類に増加。しかも、初心者向けにライセンス試験の練習ができる「ドライビング教習モード」と、試験をパスできない人のための「仮免許」機能が導入される。この仮免許は、試験に合格できなくてもレースに出られるというもので、初心者にはうれしいシステムといえる。また、前作のライセンス試験をクリアしたデータがあれば、今作の試験が一部免除される予定だ。


▲前作のＢ級試験にあったチキンレースのような試験。同じ試験が今作にもあれば、免除の可能性は高い。

▼オール金を取ってると、何かメリットが増えるとか？　データが残っててよかったぁ（担当ライター談）。



レース　ダート、耐久、ドラッグレース…あらゆるモータースポーツがここに集結!!

今作は、前作の３倍近い数の約20コースを収録予定だが、ワンメイク（同一メーカーの車種限定）の追加やカテゴリーの増加にともないレース数は大幅に増える。すでに発表されているダートはもちろん、ダウンヒルにヒルクライム（峠だったらいいね）、そしてドラッグレースも新たに追加。前作ではオマケ的なものだった耐久レース（１時間ぐらいかかったけど…今回は？）、高速オーバルレースも収録される予定で、モーターファンにはうれしい内容だ。また、サーキットコースにはピットも存在するようだが、用途はまだ不明。



▲ローマの市街地コース。背景にコロシアムらしき建物が…。

▼シアトルには坂道。前作にはなかった激しいアップダウン。





◀ダートコースは、何種類も用意されている。４ＷＤでトライ！

　画面写真は開発中のものです。また※印の入った画面写真は、前作のものを使用しています。

AVG

探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に

ハードボイルドAVGの人気シリーズ「神宮寺」の最新作は、新要素をふんだんに取り入れた意欲作だ！

11/25	▶データイースト
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)	

神宮寺、世界へ…。待望のシリーズ第7弾!!

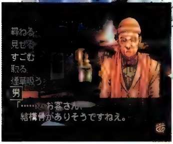


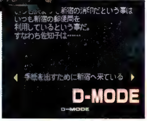
新宿の街を舞台に、人間模様を絡めたリアルな推理ドラマを描いてきた『神宮寺』シリーズ。『灯火が消えぬ間に』では、新宿で起こったある事件の捜査をきっかけに、おなじみの面々が、新宿だけではなく、オーストリアなどでも活躍。また、シリーズの特徴だったザッピングを廃止、マルチエンディング方式など、多くのシステムを取り入れた、新『神宮寺』に注目だ！



◀今回のキーパーソンである八木正隆と、恋人の松沢梓香。彼らはどのようなかたちで事件に関わるのか……？

▼前作で好評だった、D－MODEなどのシステムは健在だぞ。





『神宮寺』といえば…

『神宮寺』シリーズを語るうえで欠かせないのが、「煙草吸う」のコマンド。この行動によって、捜査のヒントを得られることもあるのだ。

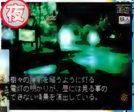
捜査に深みを加える3つの新要素！

1.「時間」の導入

時間の要素が導入された今回は、場所を移動すると、一定の時間が経過。そのため、捜査の許容時間を考慮した、的確な行動が重要になる。コマンド総当たりでは捜査の進展が遅れるぞ。



▼活気に満ちた日中の新宿。聞き込みには最適の時間帯だ。マトを絞った的確な捜査行動が大事。



▲夜でないと現れない人物、聞けない情報もある。

2.「信頼度」の採用

助手の御苑洋子や、ベテラン刑事の熊野参造など、神宮寺と関わりを持つ多くの登場人物たち。今回は彼ら1人1人に「信頼度」が設定されていて、プレイヤーが取る行動によって信頼の度合いが変化する。いちじるしく信頼を損ねると、捜査に協力してくれない場合もあるかも!?



▲信頼度によって、神宮寺に対する態度や得られる情報が違ってくるぞ。

3.マルチストーリー&エンディング

今回は、ザッピングの代わりに、マルチエンディング方式が採用されている。プレイヤーが置かれる状況は、必要な情報をどれだけ手にしたかによって、刻々と変化していくぞ。





▲▶情報収集が足りないと、バッドエンドになることも。

RPG・ほか

PANDRA MAX SERIES ドラゴンナイツ・グロリアス ほか

¥1,980の低価格でリリースされる「PANDRA MAX SERIES」。続々と登場する6作品を一挙紹介なのだ！

11/18	▶パンドラボックス
	▶各¥1,980
▶MC(1ブロック)	

パンドラマックスシリーズの第1弾は長編シナリオが魅力のRPGだ!!

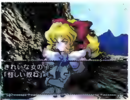


ダイク&プリル

主人公のダイクは、王国の平和を守る戦士、ドラゴンナイツになることを夢見る少年。プリルは彼の夢に現れ、謎のメッセージを伝える妖精だ。

『ドラゴンナイツ・グロリアス』は、PANDRA MAX SERIESの第1弾として登場するRPG。ファンタジー世界が舞台の本作には、ミニゲームや恋愛SLGの要素も盛り込まれているぞ。続けてリリースされるシリーズ作品も、期待大のタイトルばかりだ（右のカコミを参照）。

▼本作の主人公は、15歳の普通の少年。さまざまな困難を乗り越えて、ドラゴンナイツになるのがゲームの目的だ。



◀魅力的なキャラクターも多数登場。女の子と仲よくなれば、ラブラブな展開も。



●オマケの要素も充実！

各タイトルには、オマケのゲームを1本ずつ収録。また、ゲームのクリアデータをシリーズ作品に引き継ぐと、スタート時に所持金が有利になるなどのうれしい特典があるぞ。

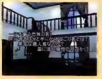


◀▲オマケゲームの「こちゃちる」。

ホラーAVG 1月発売予定

『死者の呼ぶ館』

深い森の中に建つ、怪しげな洋館……。そこで主人公と6人の男女が遭遇する恐怖を描く、ホラーAVG。



▶選択肢とプレイ回数で物語は変化する。

RPG 2月発売予定

『ラビッシュ・ブレイズン』

剣と魔法のファンタジー世界を舞台に繰り広げられる、ヘッポコな勇者の冒険を題材にしたコミカルRPG。

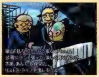


▶AVGのテイストも盛り込まれている。

AVG 3月発売予定

『リストラの朝』

勤続24年の会社をクビになり、復讐を誓った男が巻き込まれた事件とは？ リストラがテーマの型破りなAVG。



▶サラリーマンの悲哀が愉快に描かれる。

恋愛AVG 4月発売予定

『Catch～気持ちセンセーション～』

恋あり、トラブルあり、ライバルとの勝負もありの高校生活をコミカルタッチでつづる、フレッシュな恋愛AVG。

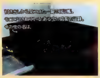


▶漫画家・瀬口たかひろ氏のキャラも魅力。

ホラーAVG 5月発売予定

『闇の蛹』

記憶を失った主人公が、謎の館に閉じ込められる、ホラーAVG。3Dのリアルな映像が恐怖をかきたてる。



▶緊迫感に満ちた恐怖のシナリオが展開。

FTG

サイキックフォース2

10/7
▶タイトー
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)
PS(15ブロック)

ついに発売直前となった「サイキックフォース2(以下PF2)」。そこで今回は、新たに入手したポケステ情報と、これまでに紹介したPS版オリジナル要素をおさらいするぞ!

待望の新情報&これまでに判明している要素を再チェック!!



▲ソニア、ブラド、充真も参戦!!

結界と呼ばれる空間の中を自由に動きまわり、ド派手な超能力で戦う人気シリーズに最新作が登場。新モード「PSY－EXPAND」を搭載し、アーケード版『2012』には登場しなかったキャラも参戦。さらにポケステへの対応など、てんこ盛りの新要素をバッチリ紹介していくぞ。



▲アーケード版『2012』をベースに、新要素を多数追加。集大成的作品なのだ！

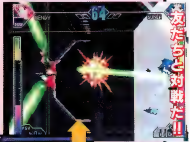


◀使用可能キャラは総勢16名！ プレイヤーカラーも3P、4Pカラーが加わり、ゲームがさらに華やかになった。

ここが『PF2』!! 「PSY-EXPAND」モード搭載!!

自分だけのサイキッカーを育て上げろ!

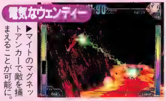
「PF2」に用意されたオリジナル要素の中で、一番の目玉になるのがこの「PSY－EXPAND」モードだ。このモードは、与えられたさまざまな課題をクリアしていくことでポイントをためて、自分の好きなサイキッカーを強化できるというもの。さらに、能力値の強化以外にも、戦った敵の超能力を奪うことが可能。もちろん育てたキャラを、対戦で使用することもできるぞ。キミ好みのサイキッカーを作り上げよう！





◀▲自分が持っていないタイプの必殺技を奪えば、弱点を補えるのだ。ドンドン強化して、友だちのキャラに差をつけよう！

こんなサイキッカーを育てられます!!



▶マイトのマグネットアンカーで敵を捕まえることが可能に。



◀このように、逆属性の技でも取得できちゃうのだ。

ここが『PF2』!! ポケステでいろいろ遊べちゃう

名刺交換と占いで楽しもう!

今回初公開となるのが、このポケステを使った2つの新要素。「サイキッカーネットワーク」はポケステの赤外線通信を使った名刺を交換する機能。もう1つは、いつでもおみくじが楽しめる「栞の影高野占い」だ。詳しくは、以下のカコミで解説していくぞ。

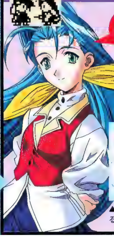


◀おなじみのキャラがかわいくなって登場。

ポケステで遊べる2大要素大公開!

サイキッカーネットワーク





ポケステを使ってネットワークを広げましょ♥

「サイキッカーネットワーク」はポケステを使った名刺交換ゲーム。名前やメッセージのほかに、「PSY－EXPAND」モードで覚えた技をプレゼントとして送ることができるぞ。



◀受け取れるデータは最大4つ。



▲まず、PS本体で送るデータを作成する。

▲相手のポケステに送信！

▲もらったデータはPS本体で閲覧できる。

栞の影高野占い



影高野の神妃（しんぴ）・栞ちゃんが、キミの運勢を占ってくれる機能だ。ちなみに表示される運勢は、大吉、中吉、小吉、吉、凶の5種類。さて、キミの今日の運勢は……？



◀お払い棒をフリフリして占ってくれる。今日の運勢はどうかな？



▲占いの結果によって、栞ちゃんがいろいろな表情を見せてくれるぞ。でも凶だと玄真が……(泣)。



栞ちゃんファン(?)に朗報!

※1 電車でGO!コントローラ対応、電車でGO!コントローラワンハンドタイプ対応

SLG
電車でGO! 名古屋鉄道編
路面電車も運転できる、PSオリジナルの新作が登場。今度は名鉄で出発進行!!

発売日未定 ▶タイトー ▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)
PS(ブロック数未定)、※1

ファン待望の名古屋鉄道編が登場

幅広い層に人気のあるタイトーの電車運転ゲームに、待望の第3弾が登場。定刻通りに駅を通過&停車させることで、好成績を狙うこのシリーズ。今回は、多種多様な路線を誇り、鉄道ファンに人気の私鉄・名古屋鉄道をピックアップ!! 路面電車をはじめとする、ユニークな3路線などが楽しめるぞ。通常モードのほかに、親切な解説付きの「入門編」もあり、初心者でも安心してプレイすることが可能。さらに、登場する電車のデータが満載の、「鉄道資料館」も存在するぞ。



▲路面電車の操縦はシリーズ初! 「美濃町線」のゲームで運行できる区間は、ほとんどが車道を走行することになる。車と同じように信号を守り、歩行者に気を配る必要があるぞ。飛び出しに注意!!



▲写真は犬山線の特急「パノラマスーパー」。観光路線としても有名なこの路線では、沿線にある名所を眺めるのも楽しみに?



◀ゲームは基本的に加速→走行→(駅通過)→減速→駅停車の流れで進行。ダイヤを意識し、正確な運行を心がけよう!!



▶各車両の詳細なデータも満載!! 名古屋鉄道の多種多様な路線や車両を、存分に楽しむことができるぞ!

TBL・ほか
SIMPLE1500シリーズ Vol.17 THEバイクレース ほか
SIMPLE1500シリーズに待望の新タイトル3本が登場!!

9|30 ほか ▶カルチュア・パブリッシャーズ ▶¥1,500
▶MC(1ブロック)

待望のシリーズ最新作が登場!!



▲『THEパチンコ』(10|7発売)は、仕掛けが楽しい「CRラブラブプロジェクト2」など3台を収録。

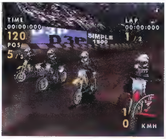
その低価格と幅広いラインナップで人気の『SIMPLE1500シリーズ』に、早くも新作が登場。『THEパチンコ』は、3タイプのオリジナル台を収録したパチンコソフト。さまざまな仕掛けや演出で、ホールでのプレイ感覚を再現している。『THEパチスロ』は、定番の「ニューパルサー」と、幻の「CR金閣寺3」の2台のパチスロを完全収録。『THEバイクレース』は、オフロードレースが楽しめるRCG。個性的なライダーたちと、4メーカー16種類のバイクが登場するぞ。



◀さまざまな条件を設定して、基礎から勉強することができる『THEパチスロ』(10月予定)。



▶リアルな画像で実機を完全再現しているので、パチスロには欠かせない「目押し」の特訓にも最適。



▲オフロードの魅力満載の『THEバイクレース』(9|30)。レースに勝って賞金をゲット!

RPG
ネオリュード 刻まれた紋章
独自のシステムが人気のRPGが、装いも新たに新登場!!

11月(予) ▶テクノソフト ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)、マウス

新たな主人公たちが繰り広げる大冒険!!

カーソルで主人公を誘導して謎を解いていく「リーディングシステム」を採用した、人気RPGの第3弾。個性的な3人の主人公が、古代文明の謎に挑むぞ。好評の世界観はそのまま残し、主人公を新しくすることで内容を一新。また、ダンジョン内でパーティを任意に分散できる新システムも加わって、さらに奥深い冒険が楽しめるようになったのだ!!



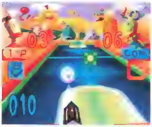
◀カーソルで行動パネルを選択して、3人の主人公を操作しよう!!

ACT
クレイマン ガンホッケー
人気のキャラクター「クレイマン」が、今度はガンホッケーで大活躍!!

11|25 ▶リバーヒルソフト ▶¥3,800
▶MC(1ブロック)
AC(DS対応)、2P対戦可

ガンホッケーでクレイマンが大暴れ!!

粘土で作られたキャラクターたちがコミカルなアクションを展開する『クレイマン・クレイマン』が、今度はガンホッケーゲームになって登場!! コートの中を高速移動するパックをレーザーガンで撃ち合って、相手のゴールにたたき込もう。アイテムを効果的に使えば、一発逆転が可能だぞ。クレイマンたちの楽しいリアクションも要チェックだ!!



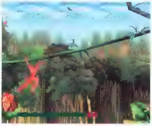
◀物語モードや2P対戦も可能。誰でも簡単に楽しめる内容!!

ACT
TARZAN(ターザン)
ディズニーのアニメ映画「TARZAN」が、日本公開に先がけてPSに登場!!

12|2 ▶コナミ ▶¥5,800
▶MC(2ブロック)
AC(DS対応)

ジャングルの平和を守るために戦え!!

ディズニーのアニメ映画を題材にしたACT。アフリカの密林で動物たちに育てられたターザンが、ジャングルの平和を守るために戦うぞ。映画のストーリーを忠実に再現した、全部で14のステージが登場。さらに各ステージの合間には、美しいムービーやボーナスステージが用意されているのだ。さまざまに展開する、多彩なアクションを楽しもう!!



◀ステージの中には、ターザン以外のキャラを操作することもある。

SLG
サブマリンハンター鯱
水没した地球を舞台に繰り広げられる、リアルな潜水艦バトル!!

11|4 ▶ビクターソフト ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)

本格的な深海戦が楽しめる潜水艦SLG

水没した未来の地球で、艦長となって潜水艦を指揮していくSLG。音響ソナーで水中や洋上の敵艦を追跡して、ミサイルや魚雷で撃沈しよう。選べるミッションの種類は全部で20以上。複雑な地形を利用しつつ、状況に応じて魚雷を使いわけることが重要なのだ。パーツ交換や改造などをして、潜水艦をカスタマイズしていくことも可能だぞ!!



◀迫力の深海バトル。戦艦や戦闘機と戦うミッションも存在する。

育成SLG

ぽけかの 愛田由美／植野史緒／宝条院静香

冬予定
▶データム・ポリスター
▶各¥3,800
▶PS(8ブロック)

ポケステのタイマー機能により、リアルタイムの育成が楽しめる育成ＳＬＧ。今回は、ＰＳ本体で見られるイベントシーンを中心に、成長していくヒロインたちの姿に注目するぞ！

3人娘の気になるイベントを先取り大紹介!

ポケステ必須の育成ＳＬＧ『ぽけかの』。このゲームには、育成をポケステで行い、イベントをＰＳで見るという特徴がある。これらのイベントは、ゲーム期間となる７年間（現実世界では７日間）の年や季節に合わせて、実にさまざまな種類が用意されているのだ。そこで今回は、その中から代表的なものをピックアップ！ ヒロインの成長過程にそって、先取り紹介していくぞ。



◀育てるのに夢中になって、イベントを見逃さないようにしよう。



由美は、家事が得意なお嫁さんにしたい候補No.１。イベントや会話では、彼女のそういった家庭的な面を強調するものが多い。また、〝カワイイ〟から〝キレイ〟へと変化する彼女のルックスにも注目。

愛田 由美

生年月日●４月８日
血液型●Ｂ型
身長●155cm（14歳時）
３サイズ●78･54･77（14歳時）



秋の学芸会で、劇に出演することになった由美。せっかくのお姫様役なのに、彼女の両親は仕事で来られないという。代わりにプレイヤーが見に行くことになったが……。

夏バテで倒れてしまったプレイヤーに、おかゆを作ってお見舞いに来てくれる由美。しかも、「あ〜ん」って、食べさせてくれるなんて……もしかして、とっても幸せ？





高校合格のお祝いに、「ちゃん付け」で呼ぶのをやめてほしいという由美。なんだか、一気に親密になれた気がするような……（勘違い？）。



いつも明るく活発な史緒。学校でも陸上部に所属するだけあって、スポーツに関係したイベントが多い。また、史緒には意外と家庭的な面もあるようで、よく料理に関係する話をすることも。もっとも腕前は……。

植野 史緒

生年月日●12月20日
血液型●Ｂ型
身長●149cm（14歳時）
３サイズ●66･54･67（14歳時）

お父さんが作ってくれたお正月のお餅がおいしくて、食べ過ぎてお腹を壊してしまったらしい。「３日も寝込んで大変だったんだよ〜」と言う史緒。まだまだ色気よりも食い気なお年頃？





友だちの順子ちゃんのスカートをめくったからと、史緒は男の子と取っ組み合いの大ゲンカ!! お兄ちゃんとしては、もう少しおしとやかになってほしいんだけど……。

20kmのハーフマラソン大会で優勝した、と自慢げに盾を見せながら報告する史緒。各スポーツ部のエースたちとデッドヒートだったらしい。スポーツ奨励校で堂々の１位なんて、スゴイよね。

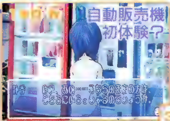




お嬢様特有の天然ボケぶり（そこがチャームポイントでもある）を発揮しまくる静香。イベントでも、ちょっとズレた会話がなされることが多い。また、生まれつき病弱な彼女のこと、ゲーム中に身体を壊すのも、１回や２回じゃ済まないかも……？

宝条院 静香

生年月日●９月10日
血液型●ＡＢ型
身長●149cm（14歳時）
３サイズ●71･55･73（14歳時）



今日、学校で貧血になり倒れたという静香に、ジュースをごちそうしようとするプレイヤー。２人分のお金を彼女に渡したはいいが、静香は自動販売機の使い方がわからず悩んでしまう。

プレイヤーは、駅前で静香と偶然出会う。ドコからか漂ってくるイイにおいに、興味を持った静香。それが立ち食いソバ屋のにおいだと教えると、彼女は「おソバを立ったまま食べるなんて」とカルチャーショックを受ける。確かに、お嬢様にはわからない世界かも知れないが……。



カメラのフィルムがあまったので、静香と２ショット写真を撮ろうとするプレイヤー。静香の姉にシャッターを押してもらうが、できあがった写真は……。

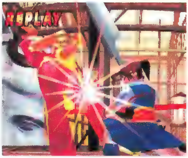


FTG
ストリートファイター EX2PLUS
アーケードを席巻した、『EX』シリーズ最新作が早くもPSに上陸!!

冬予定
▶アリカ／カプコン
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定) DS(AC非対応)

新キャラ・新要素満載で登場!!

ポリゴンで描かれたキャラが、ド迫力のバトルを繰り広げる『ＥＸ』シリーズ。アーケードでも好評を博した最新作『ＥＸ２ＰＬＵＳ』がいよいよＰＳに登場するぞ。必殺技からスーパーコンボへの連続技を可能にする「スーパーキャンセル」、相手の防御を無効化する「ガードブレイク」、多彩な連続技を生み出す「エクセル」など、独特の要素はもちろん健在。新キャラも参戦し、戦いはさらに激しさを増す!!　ＰＳ版ならではの新要素も満載なので、続報に注目だ!!



▲3Dになっても、やっぱり『ストリートファイター』。システムは2Dのものに近く、親しみやすい。



▲ポリゴンならではの派手なエフェクトも今作の特徴の1つ。対戦をよりいっそう盛り上げるぞ。



◀1対1の対戦がゲームのメインになる。「人工衛星破壊」など、激しく個性的なボーナスステージはPS版でも健在？



▶ザンギエフ、リュウといった歴代の人気キャラも続々登場。ＰＳ版オリジナルの新技が気になるところだ。

STG
バイオハザード ガンサバイバー(仮)
あの『バイオ』が新たに登場!! 悪夢は、まだ終わらない…

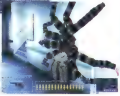
発売日未定
▶カプコン
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定) AC (DS非対応)、ガンコン対応

迫り来るゾンビを撃ち倒せ！


▲ジャンルが変わったとはいえやっぱり『バイオ』。押し寄せるゾンビの恐怖もそのまま。

アメリカ中西部のある街で「Tーウィルス」が猛威を振るっているころ、時を同じくしてさらなる悲劇の幕が上がろうとしていた……。人気Ａ・AVG『バイオハザード』が、ガンSTGになって登場！　一番の特徴は、従来のガンSTGによくみられる自動スクロールではなく、プレイヤーの意思で好きなように動ける三次元自由移動システムを採用していること。ガンＳＴＧの壮快感と『バイオ』の緊迫感、この２つが融合した、まったく新しいスタイルのゲームなのだ!!


◀おなじみの回復アイテム、グリーンハーブ。レッドハーブやブルーハーブは登場する？


▶ジャイアントスパイダーの襲撃！　独特の挙動と攻撃が、どのように再現されているか注目だ。

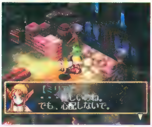

▲このシルエット、まさかハンター？　今作でもすばやい動きと首刈りが武器!?

S・RPG
森の王国
[illegible]持つ少年が活躍する幻想的な物語

10/21(予)
▶アスミック・エースエンタテインメント
▶¥5,800
▶MC(3ブロック) DS(AC非対応)

優しくて神秘的なS・RPG

「世界から争いをなくす」ことが目的という、ちょっと変わったこのゲーム。主人公はモンスターを倒すことで邪悪な意識を浄化し、人々の心を鎮めていくことになる。モンスターとの戦闘は、ターン制のSLG形式で展開。地形の高低差や包囲効果など、本格的なシステムが採用されている。作曲の田中公平氏をはじめとする、有名クリエイターの参加も魅力的だぞ。



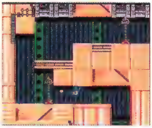
◀魔物を倒して「闇の支配率」を下げ、世界から戦争の意識を消せ。

ACT
ロックマン5 ブルースの罠!?
『ロックマン』シリーズの移植も第5弾！ 今回ももちろん完全再現だ！

11月(予)
▶カプコン
▶¥2,800
▶MC(ブロック数未定)、PS(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

敵か味方か!? ブルースとの決着が、今!!

ＦＣで誕生し、今なお多くのファンに愛されている『ロックマン』シリーズ。PSへの移植もこれで5作目となり、これまでと同様、FC版を忠実に再現しているぞ。もちろんこの『５』でも、ＰＳ版オリジナル要素である「Dr.ライト研究所」やポケステ用ミニゲームなどを搭載。ファンはもちろん、これまで未経験のプレイヤーでも楽しむことができるのだ。

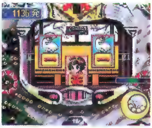

◀シリーズもいよいよ第5作。もちろん今回も完全移植だ!!

SLG
パーラー！プロ・ジュニアVol.3
低価格シリーズ第3弾は、人気の「CR真ピカイチ天国T」を完全再現!!

11月下旬(予)
▶日本テレネット
▶¥2,900
▶対応周辺機器なし

話題の名機がPSで楽しめる！

話題の新台が低価格で楽しめる人気シリーズの第３弾。今回は「ＣＲ真ピカイチ天国Ｔ」を収録。「プレイモード」は、確率変更や釘調整、実戦データの収集など、攻略に役立つ機能が満載。さらに「リーチギャラリー」では、リーチパターンのアタリ・ハズレ確認を一瞬で行なえる。リーチの研究に役立つこと間違いなしだぞ!!



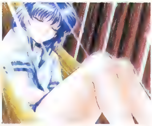
◀ＣＲ真ピカイチ天国Ｔを忠実に再現。じっくり研究できるぞ。

SLG
漂流記
[illegible]からの脱出を目指す、サバイバルSLGが登場！

10/28
▶ケイエスエス
▶¥5,800
▶MC(2ブロック)

果たしてキミは生還することができるか？

『漂流記』は、飛行機事故で無人島に漂着した少年となって、島からの脱出を目指すSLGだ。ゲームは主に、水や食料、住居などの問題を解決しつつ、脱出方法を探索していくことで進行する。また、島には主人公以外にも生存者が漂着しており、行動を指示することが可能。上手に指示を与えることが、探索を進めるうえでの重要なポイントになるのだ。


◀イベント発生時には美麗なグラフィックを見ることができるぞ。

ナイナイの迷探偵

AVG

「ナインティナイン」が難事件に立ち向かう！ ギャグ満載の推理AVG登場!!

12月（予） ▶ナムコ ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）

吉本興業のお笑い芸人が大活躍！

このゲームは、人気お笑い芸人「ナインティナイン」の2人が探偵となって、数々の難事件を解決していく推理AVG。プレイヤーは「ナイナイ」の矢部となって、相方の岡村とともに聞き込みや捜索などで手がかりを探し、事件を解決しなければならない。ゲーム中には、坂田利夫や極楽とんぼ、山田花子といったおなじみの人気芸人が約30名も登場。お約束のギャグを音声つきで連発し、物語を盛り上げてくれるぞ。ファンならずとも、爆笑間違いなしなのだ!!



▲楽屋で連続盗難事件が発生!? 捜査を続けていくうちに、事件は思わぬ方向へ……。



▲MAP画面は見下ろし型。写真には東京駅らしき建物もあるが、移動はここから行うのだろうか？



◀活躍の舞台は、コミカルな3D・CGで表現。その中をデフォルメされたキャラたちが、ところせましと動きまわるぞ。



▶西川のりおや間寛平など大物芸能人も多数登場。爆笑ギャグを披露してくれるぞ。事件にどうからむのかにも注目。

建設機械シミュレーターKENKIいっぱい!! ～免許を取ってビル建てよう!!～

SLG

実在するショベルカーやクレーン車を操作してビル工事に挑戦しよう！

冬予定 ▶ファブコミュニケーションズ ▶¥5,800 ▶MC（2ブロック） AC（DS対応）

リアルな操作感の建機シミュレーター！

ブルドーザーやショベルカーなどの建設機械を操縦し、実際の工事作業を体験できるSLG。ポリゴンで忠実に再現された機械を操作することができるぞ。しかも、建機メーカー「コマツ」との提携により、実在する建機がゲーム中に続々と登場するのだ。まずは各建設機械の教習項目をパスし、免許を取って実地のビル建設工事に挑戦しよう！



◀エンジン音と作動音は本物の建設機械から収録。臨場感は抜群だ。

PET PET PET

SLG

100種類以上のペットが登場。ほのぼのとした雰囲気のペットショップ経営SLG

10/7 ▶魔法 ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）

ペットの笑顔で街にうるおいを！

このゲームはペット屋を経営して、街に住む人々に安らぎをもたらすのが目的のSLGだ。プレイヤーはペット業者からお客の好みに合ったペットを見つけ、お店で紹介していく。登場するペットも、イヌやネコといった定番のものから、ハムスターやフェレット、果てはフタコブラクダまで、バリエーション豊か。もちろん自分で飼うことだってできるぞ。



◀ペットのお見合いや、珍しいペットの発見など、イベントも豊富。

新作ソフトニュース NEWS

探索し謎を解くA・AVGが登場!!

「PRISONER（プリズナー）」は、トラップを解除しながら見下ろし視点の迷宮を進んでいくA・AVG。会話中のキーワードを獲得し、これを合成して新たな展開を導くシステムなど、新要素を多数採用している。「メダロットR」はGBで発売されたRPGのシリーズ最新作。豊富なパーツを組み合わせ、自分だけのオリジナルロボットを作ろう。戦闘シーンが3Dになり、パワーアップしたぞ。「サクセスストーリー」は、会社を経営するSLG。ライバル会社を退け、世界に名だたる経済王を目指すのが目的。単なる商品のやりとりだけでなく、テレビへのCM展開など多角的な経営を楽しめる。「レスキューショット ブービーぼー」は、ガンコン対応のSTG。間の抜けた主人公「ぼー」を、さまざまな危機から守るのが目的だ。



「PRISONER（プリズナー）」より

PRISONER（プリズナー）

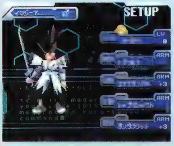
▶11/11 ▶A・AVG ▶毎日コミュニケーションズ ▶¥5,800（予）



◀ゲームの制作は、「メタモルV」などで好評を得たフェイクラフトが担当しているぞ。

メダロットR

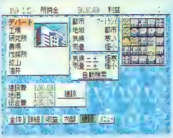
▶11/25（予） ▶RPG ▶イマジニア ▶¥5,800



◀豊富なパーツで多彩なバリエーションのロボットが作れる。メモリーカードを使った2P対戦も可能。

サクセスストーリー

▶11/25 ▶SLG ▶アルトロン ▶価格未定



◀デパートや工場、研究所など7種類の子会社を経営し、利益を上げていこう。子会社同士の連携も重要だ。

レスキューショット ブービーぼー

▶1月（予） ▶STG ▶ナムコ ▶価格未定



◀落石や敵キャラを撃って「ぼー」を守ろう。「ぼー」のしりを撃ってトラップを回避させる、なんて仕掛けもあるぞ。


ToHeart
トゥハート
トレーディングカードコレクション
To Heart Trading Card Collection
描き下しイラストを含むPS版ToHeartトレカ
全117種類
▼レギュラーカード99種類
・Event Card ……………27種類
・Extra Card……………………9種類
・MiniGame Card …………9種類
・Character Card ………18種類
・SubCharacter Card …18種類
・Advertisement Card……18種類
▼スペシャルカード18種類
・Special Card ……………9種類
・Ending Card ……………9種類
10月1日発売予定
1パック10枚入り 343円(税別) メーカー希望小売価格
発売元:株式会社アクアプラス
〒664-0858 兵庫県伊丹市西台1-2-11 C-3ビル
TEL 0727-84-0330
©AQUA PLUS 1999 MADE IN JAPAN
今度のトレカは男も女も関係ないってゆーか、手に入れてみないとわかんないよ~っ?

思いのままに世界を冒険し、プレイヤーだけの物語を描く

本格ファンタジーRPG!!

緻密に織り込まれた世界観と、変化に富んだシナリオ&システムが織りなす味わい深いRPG、『ジルオール』を徹底解剖!



ZILL O'LL ジルオール

ZILL O'LL	ジルオール
■コーエー ■RPG ■10月7日発売 ■¥6,800 ■MC(2ブロック)	

[壮大な冒険世界を自由に駆け巡ろう!!]

この『ジルオール』は、緻密な世界観とシナリオ設定をもった奥深いゲーム内容が魅力。プレイヤーの意志を重視する自由度の高さに重点を置いたファンタジーRPGだ。ゲームの舞台となる世界、バイアシオン大陸には数多の冒険やイベントが待ち受けている。プレイヤーは実際に大陸を旅するような感覚で、それらを体験できるぞ。また、システムも明快で、RPGに不慣れなユーザーでも気軽にプレイできるのだ。誰もが気ままにファンタジックな冒険を楽しめる、要注目のタイトルだ!!



主人公

プレイヤーの分身である主人公は、「無限のソウルを持つ者」と呼ばれる、限りない可能性を秘めた人間だ。

CHARACTER FILE 1



▲[illegible]

ロマンに満ちた冒険の旅…!



◀数多くの個性的なキャラクターたちが、主人公の旅にかかわってくるぞ。

KOEI PRESENTS



自由なプレイ感覚と冒険のロマンにあふれた

『ジルオール』の魅力をチェック!!

プレイヤーの好みや性格を、主人公に深く反映させられるキャラメイク、使命にも目的にも縛られず、好きなように世界を旅して冒険やイベントを体験できるゲーム展開など、独特の楽しさに満ちている本作。その魅力を3つのポイントから鋭くチェックするのだ。



魔王を倒した若き英雄

ネメア・ランガスター・ディンガル

大陸有数の大国、ディンガル帝国の皇室出身の青年。かつて魔王と化した祖父を倒し、現在は冒険者の生活を送っている。

CHARACTER FILE 2

「ジルオール」の魅力…1

キャラメイク CHARACTER MAKING

「ジルオール」の冒険は、プレイヤーの分身として世界を旅する主人公を作成することから始まるぞ！　簡単な質問に答えていけばOKなのだ。

キャラメイクで能力が決定

キャラメイクでは、主人公の名前や性別などを設定するほかに、プレイヤーがいくつかの質問に答えることになる。このとき選んだ答えによって、主人公の初期パラメータが決定するぞ。プレイヤーの性格が、分身である主人公の最初の能力に深く反映されるのだ！



●自動作成も可能
キャラメイクが面倒な人のために、便利な自動作成の機能もある。



❶名前、性別などを設定
▶主人公は名前と性別、そして髪の色や生年月日も設定できる。これらの要素はゲームにしっかり反映されるぞ。



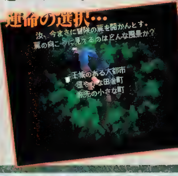
❷質問に答える
◀質問の内容は、キャラメイクをするたびに変わる。



❸キャラクターが誕生！
▶質問が終わると、キャラクターが誕生。初期パラメータが気に入らなければ、最初からやり直すこともできる。

シナリオを決める出発地点の選択

このゲームでは、主人公が冒険に旅立つ出発地点を選ぶことができる。選べる場所は、主人公の性別をどちらに設定したかによって異なり、男女それぞれに3カ所ずつ用意されているぞ。そして右の例のように、ゲームスタート時の主人公の境遇とシナリオは、出発地点に選んだ場所で違ってくるのだ。



例1

男性の主人公で大都市を選んだ場合

主人公を男性にして「王城のある大都市」を選ぶと、王都ロストールから物語が始まる。主人公は両親と死別し、幼なじみの家で世話になっている若者という設定になるぞ。

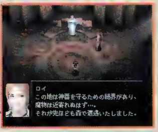


▲主人公は幼なじみのアイリーンと一緒に、ゴブリン退治に出かけることに。

例2

女性の主人公で小さな村から始めた場合

主人公を女性にして「地図にもない村」を選んだ場合は、ミイスという名の小さな村から物語の幕が開く。主人公は、村に安置された神器を守る、神官一族の娘という設定だ。



▲村の平和をおびやかす魔物の出現が、主人公の運命を変える……。



プレイヤーに道を示す賢者

オルファウス

ネメアの育ての親で、彼と一緒に魔王を倒した大魔道士。賢者の森で暮らしており、森を訪れた主人公に新たな道を示す。

CHARACTER FILE 3

壮大な冒険 ADVENTURE

『ジルオール』の魅力…2

奥深い世界観を柱に、美しく、リアルに描かれる『ジルオール』の世界。そこには無数の冒険とイベントが、プレイヤーを待ち受けているぞ！



謀略を嫌う清き心の王女

ティアナ・リュー

ロストール王国の王女。領土拡大に執着する政略家の母を嫌い、母の甥で、自分の婚約者でもあるゼネテスも嫌悪している。

CHARACTER FILE 4

細部までリアルに描かれた「世界」

人間やエルフなど多彩な種族が存在し、神秘と不思議に満ちたバイアシオン大陸。ゲーム中では、そんな世界の姿が色鮮やかに描かれるぞ。

■果てしなく広がる樹海



野生のモンスターがひしめく樹海。その奥地には何が……？

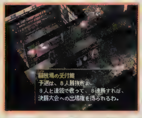
■太古の遺跡



過去の文明の面影を残す遺跡も、各地に残されている。

●生活感あふれる村や都市にも注目！

人々が暮らす村や都市も、土地や国の特色を踏まえて表情豊かに描かれている。もちろん、冒険の拠点になるぞ。



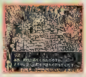
◀人と情報が集まる港町や、武闘大会が盛んな都市など、場所ごとの特色は豊かだ。

数多く用意されたギルド仕事の依頼

都市にはギルドがあり、そこではさまざまな仕事を引き受けられる。仕事を達成すると報酬がもらえ、冒険者としての名声が上がるぞ。



▼達成が困難な仕事ほど、高額の報酬を得られるぞ。



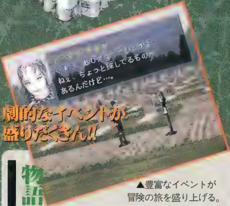
▲届け物からモンスター退治まで、仕事の内容は多彩。

●特別な依頼も……

多くの仕事をこなして名を上げれば、実力を見込まれて、ギルドから特別な依頼が舞い込むこともある。



◀特別な依頼は、普通の仕事よりも達成が困難なものばかりだ。



劇的なイベントが盛りだくさん!!

▲豊富なイベントが冒険の旅を盛り上げる。

物語に彩りを添える多彩なイベント

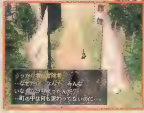
主人公の行く先々で巻き起こるイベントも、『ジルオール』の大きな魅力。新しい仲間との出会いや、笑いあり涙ありのドラマチックなエピソードなど、その種類はバラエティに富んでいるぞ。世界を気ままに巡り歩き、いろいろなイベントにかかわるのも本作の楽しみ方の1つだ。

●冒険中の出来事

ダンジョンの探索中や、ギルドからの依頼をこなしている途中には、さまざまなイベントが発生するぞ。



▲おかしな3人組のゴブリンと対決！　見かけによらず手強いぞ。



◀冒険者が遭遇する怪現象……。この不思議な事件の真相は？

●新たな出会い

初めて訪れた村や都市では、新しい仲間に出会えることがある。一緒に旅をするキャラクターが増えれば、それだけ冒険や仕事の達成も楽になっていくぞ。



▲出会いのシチュエーションはさまざまだ。

▼多くの仲間と出会えば、旅はより楽しいものに。







貴族出身の気さくな冒険者

ゼネテス

ロストール王国の貴族、ファーロス家の嫡男。だが彼自身は貴族社会を嫌い、冒険者として民間で生活している。

CHARACTER FILE 5

『ジルオール』の魅力…3

バトル&成長システム BATTLE & LEVEL UP

効果的な戦略でモンスターを倒してボーナス経験値を獲得し、自分だけのキャラクターを育てていく。それも『ジルオール』の楽しさだ。



好奇心旺盛な砂漠の少女

エステル・ズゥ

砂漠で暮らす一族の少女。好奇心旺盛で、大人の目を盗んでは1人で冒険の旅に出ている。短剣を扱うのが得意。

CHARACTER FILE 6

自由度の高さが魅力のエンカウントシステム



◀敵のシンボルを回避すれば、戦闘を避けられる。

人間のテリトリーである村や都市を離れれば、そこは危険な魔物の領域。街道や森、ダンジョンといった外のフィールドでは、敵のシンボルが確認できる。そのシンボルに主人公が接触すると、戦闘に突入するのだ。

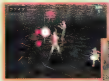




▼▶このゲームでは、移動中でも攻撃補助の魔法が使用できる。戦う前に敵を眠らせたりすることが可能だ。

奥が深く戦略性に富んだ白熱のバトル

バトルシーンでは敵のモンスターも、得意な魔法や特殊攻撃を使って激しい攻撃を仕掛けてくる。互いに持てる能力を駆使した、手に汗握る戦略性豊かなバトルが繰り広げられるぞ。





▲▶素早いキャラは1ターンに2回行動できるなど、特別なルールも採用されている。

●特別ボーナスをゲット!!

少ないターンで敵を倒すと、経験値が普通に倒したときの3倍になる。いかに手早く片づけるかを考える楽しみもあるぞ。

FAST BREAK!!



▶魔法などを使って効率よく敵を倒すのがポイントだ。

育て方はお好み次第の成長システム



◀▼キャラの育て方と習得するスキルで、有効な戦い方はまったく変わる。



プレイヤーは、ギルドの仕事を達成すると得られるソウルポイントや、戦闘で勝利したときに獲得できるスキルポイントを使って、キャラクターを思いのままに育てられるぞ。

●ソウルポイント&ソウル

主人公をはじめとしたパーティメンバーたちは、ギルドの仕事を達成するとソウルポイントと呼ばれる数値を1ポイントずつ入手する。この数値はBrave(勇敢さ)やKind(優しさ)といったパラメータに自由に振り分けられ、その配分によって、キャラクターはさまざまなソウルを獲得するのだ。



▲対空攻撃が得意になるソウル、〝ボウガンナー〟を獲得。



▲獲得したソウルは、身につけないと役に立たない。

●スキルのマスター

モンスターとの戦闘に勝つと、スキルポイントと呼ばれる数値がそれぞれのメンバーに加算される。スキルとは、その数値と引き替えに習得する特殊能力だ。



▲スキルを得ると、魔法や特殊攻撃などが使用可能に。



帝国軍所属の天才戦術家

カルラ・コルキア

ディンガル帝国の国境に近い村出身の少女。速攻、奇襲などの迅速な作戦を得意とする、帝国軍所属の天才戦術家である。

CHARACTER FILE 7

PlayStation

SUCCESS

充実の¥1500!



SuperLite1500 シリーズ

気軽（Lite）に買って、思いっきり（Super）楽しめる1,500円ソフトとして、
ボードゲーム、アクション、シューティング、
パズル、恋愛シミュレーション、ロールプレイング、占い等々、
あらゆるジャンルをラインアップした文庫本感覚のシリーズです。

あらゆるジャンルのソフトが1,500円!!

新発売の3タイトル！

カードII

3種類のゲームを追加し、全6ゲームにパワーアップ！

～テーブルゲーム～



遊べるゲームは「神経衰弱」「スピード」「ピラミッド」の3種類がさらに増え、前作に登場した「ポーカー」「大富豪」「ブラックジャック」もさらに遊びやすく、かつ面白くなりました。

ゲームで青春

もうひとつの青春を体験してみよう！

～ボードゲーム～



恋愛、結婚、就職などを目的に、数多くのキャラクターが繰り広げる、ドラマティック青春ボードゲーム！自らの分身となるキャラクターにパラメーターを割り振り、多種多様なイベントを乗りこなせ！

四柱推命 マーク矢崎監修

陰陽五行に導かれる運命

～占い～



日本占術協会のマーク矢崎氏が監修。通常手間がかかる四柱推命に必要な命式表の作成を簡単な入力で自動算出。さらに入力結果を記録することによって、いつでも手軽に運勢を占うことができます。

好評発売中！



数　独 ～パズル～

ナンクロ ～パズル～

おえかきパズル ～パズル～

ザ・カーリング ～スポーツ～

ロードランナー レジェンドリターンズ ～アクションパズル～

アステロイド ～シューティング～

麻　雀II ～テーブル～



あのこどこのこ エンドレス・シーズン ～恋愛ボードゲーム～

ピンボール ゴールデンログレス ～ピンボール～

テナントウォーズα ～ボードゲーム～

リバーシII ～テーブル～

アンゴルモア99 ～カードゲーム～

パンゲア ～ロールプレイング～

西洋占星術 マーク矢崎監修 ～占い～

以後続々発売予定！！

SUCCESS
株式会社サクセス
〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F
TEL.03-5469-2426 FAX.03-5469-2425
http://www.success-corp.co.jp/


SUCCESS
PlayStation
「裁きの日」の使徒から世界を救い出せ！
APOCALYPSE
アポカリプス
ハリウッドのトップスター、ブルース・ウィリスを主演に迎え、ハイクオリティーで緊迫感溢れる映像に、多彩なアクションが目を見張る。全16ステージで迫り来る敵を打ちまくれ！
各種ウェポンをゲットするともっとゲームが熱くなる。デュアルショック対応によるライブ感覚の本格派アクションシューティング。
9月22日発売 標準価格4,800円(税別)
画面は開発中のものです。
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
株式会社サクセス 〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12 祐ビル3F
TEL.03-5469-2489 FAX.03-5469-2425
ホームページ http://www.success-corp.co.jp
Activision is a registered trademark and Apocalypse is a trademark of Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。"DUAL SHOCK"は同社の商標です。


一度遊べば必ずハマる
衝撃、鮮烈、未体験の面白さ
Culdcept
EXPANSION

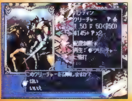


キミはもう遊んだか？
あの伝説のゲーム『カルドセプト エキスパンション』を

ボードゲームにトレーディングカードゲームを大胆にミックス！
シンプルなルールと奥深い戦略性が生み出す、かつてない興奮、未体験の面白さ。
発売以来、数々のゲーム専門誌で圧倒的な絶賛を獲得。名うてのゲームのプロをはじめ
数多くの熱狂的なファンが続出し、堂々たるロングヒットを記録中。
この伝説のゲームを遊ばずに、未来のゲームは語れない。

カードで運命を切り開く かつてない熱い駆け引き

クリーチャーを召喚し 土地を自分のものにする



ダイスの目にあわせてマップを周回し、止まった土地（マス目）にクリーチャーを召喚。土地を占領し、自分の魔力をアップ。こうして魔力がいち早く目標値に達したプレイヤーが勝ちとなる。

土地の奪い合いをかけて クリーチャー同士を闘わせる



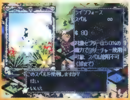
ライバルの土地に止まって、魔力を奪われたくなかったら、クリーチャーを召喚し、ライバルのクリーチャーと闘わせよう。見事、勝利を収めれば、その土地を自分のものにすることができる。

土地にライバルが止まると 魔力を奪うことができる



自分の土地にライバルプレイヤーが止まれば、ライバルの魔力を奪うことができる。あらかじめ土地の価値を上げておけば、一度に大量の魔力を得ることもできる。

様々なカードを使い 相手の「運」を操作する



こうした駆け引きをサポートするのが様々な能力を秘めたカードたちだ。クリーチャーの戦闘能力を強化したり、ライバルのダイスの目を操作することもできる。カードの数だけ戦術があるのだ。

親切なルール解説

楽しく遊びながらルールをマスターできる

『カルドセプト エキスパンション』は、徹底した親切設計。ガイド役のキャラクター・ゴリガンの話を参考にゲームを進めると、初心者でも楽しく遊びながらルールをマスターすることができる。プレイの最中に、詳しいルールが読めるオンライン・マニュアル機能もある。

4人までの対戦プレイ

1人プレイと多人数プレイそれぞれに違った面白さがある

1人プレイでは、ひとクセもふたクセもある個性的なキャラクターたちとの対戦、そして300種類を超えるカードをコレクションする楽しさが味わえる。最大4人までの対戦プレイでは、人間同士ならではのスリリングな駆け引きを堪能できる。

トレーディングカードゲームの入門編としても楽しめる

カードバトル、ブック編集、カードコレクション。現在、世界的なムーブメントを巻き起こしているトレーディングカードゲーム（TCG）の面白さも満喫できる。『カルドセプト』で、TCGの奥深さに触れてみるのもいいだろう。



SLPM 86223



【トレーディングカードゲーム融合の新感覚ボードゲーム】
カルドセプト エキスパンション

5800円（税抜） 好評発売中 発売／メディアファクトリー 開発／大宮ソフト

大宮ソフト MEDIA FACTORY PlayStation

http://www.culdcept.com/


一生遊べるゲームだから
サポートするメディアが
続々登場!!
Culdcept
EXPANSION



さらに深く、面白く
広がる『カルドセプト エキスパンション』の世界

『カルドセプト エキスパンション』に、ゴールやエンディングはない。
その類まれな面白さをサポートするメディアやアイテムが数多く生まれている。
手に入れたカードや集まった仲間の数だけ新しい駆け引きやドラマがある。
だからこそ、どこまでも深く、濃く、長く遊びこむことができるのだ。

公式マガジン　カルドセプトをさらに面白くする公式マガジンに待望の第2弾が登場！



カルドセプト エキスパンション セプターズギルド VOL.2 発売中

『カルドセプト エキスパンション』をより深く、濃く楽しむための情報満載。ブック編集やマップ分析などの攻略情報をはじめ、ディープな開発秘話が読める「大宮ソフト座談会」、そして読者参加型コーナーなど、まるごと1冊カルドセプトの公式マガジン。追加シナリオ、オリジナルマップ＆ブックのデータを収録したプレイステーション専用CD-ROM付き。

発売●メディアファクトリー　価格●1500円（税別）
お買い求めは全国ゲームショップおよび一部書店にて。
全国のローソン Loppi でも販売中 商品番号 ▶077721



◀"コンプリートへの道"
「セプターズギルド」は、初心者から上級者まですべてのあらゆるプレイヤーに対応！　対戦からカードコレクションまで、あらゆるテクニックを紹介。

"プレゼントマップ"▶
付属CD-ROMの遊びどころを解説したページも当然、充実。読んで、遊んで、ライバルに差をつけろ！



今回の付属CD-ROMの内容は？
●オリジナル外伝シナリオ「ある日のミランダ」他
ゲーム本編で敵セプターとして登場するミランダを主人公にしたオリジナルシナリオがプレイできる。

VOL.1も好評発売中



付属CD－ROMでオリジナル外伝シナリオ「コーテツのボス猿決定戦」他が楽しめる！
発売●メディアファクトリー／発売中　価格●1500円（税別）

公式ホームページ　カルドセプト公式ホームページ

カルドセプトの最新情報をリアルタイムで発信する公式ウェブ。各種コラム、イベント情報、掲示板など、カルドセプトのプレイをさらに面白くするコーナー充実



http://www.culdcept.com/

ブック

攻略本にコミック。プレイを盛り上げる数々の本も登場。



1 コミック「カルドセプト」監修：大宮ソフト／漫画：かねこしんや 講談社「月刊マガジンZ」にて大好評連載中
2「カルドセプト エキスパンション完全攻略ガイド」講談社／1200円（税別）
3「カルドセプト エキスパンション公式ガイド」アスペクト／1500円（税別）

公式大会　ALL JAPAN CEPTER'S CUP 1999 カルドセプト エキスパンション公式全国大会

8～9月にかけて、最強プレイヤーを決定する公式大会「オールジャパンセプターズカップ1999」を全国5大都市で決行！　大会は多数の参加者と共に、熱い盛り上がりをみせたぞ。次の参加者はキミだ！

ファンクラブ　セプター友の会

誰でも無料で入会できる公式ファンクラブ。カッコいい会員証に会報『バブラシュカタイムズ』が届くぞ！

SLPM 86223



【トレーディングカードゲーム融合の新感覚ボードゲーム】
カルドセプト エキスパンション

大宮ソフト　MEDIA FACTORY　PlayStation

5800円（税抜） 好評発売中　発売／メディアファクトリー　開発／大宮ソフト　http://www.culdcept.com/


ARTDINK
CARNAG
DRAMATIC SF SIM.
鋼鉄の遺伝子を継ぐ者たち。
叛乱の終結から5年。木星圏の統治権は地球連合に渡り、
一応の解決を見たかに思われた。しかし、争いの火は今もくすぶり続ける……
西暦2204年。戦いとドラマは舞台を火星に移し、再び始まる。
無人機動兵器OKEを指揮し、戦いに勝利することが君の任務だ。
装備と戦略を練り、戦いに震え、ドラマに興奮する。
鋼鉄の遺伝子を継承した、「ZEUSⅡ Carnage Heart」。
鋼の身体に、君の魂を注ぎ込め。
全30体のOKEが登場
前作で登場したOKEに加え、「二脚型」「多脚型」「車両型」「ホバー型」「飛行型」の新型OKEがそれぞれ1機ずつ追加。さらに新ユニットとして偵察用のOKE、ASE(Active Scout Engine)が「二脚型」「飛行型」で登場。全30体のOKEが戦いを繰り広げる。これらのOKEを活躍させるのはプレイヤーの腕次第です。
DESIGN by KOW YOKOYAMA
飛行型ASE スパンキー
飛行型OKE チァーイカ
二脚型ASE キューケン
ホバー型OKE アヌビアス
車両型OKE アングリフ
二脚型OKE トリンカー
多脚型OKE 冥界
ZEUSⅡ Carnage Heart
ドラマティックSFシミュレーション
「ゼウスⅡ カルネージハート」
1999年10月7日(木)新発売/標準価格6,800円(税抜)
©1999 ARTDINK. All Rights Reserved.
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
©ARTDINK. All Rights Reserved.

OKEの所有・入手



戦いの中でAP(OKEを購入・セットアップする資金)を稼ぎ、OKEを改造することができます。また、戦闘で敵のOKEを入手し、自分のOKEとして使用できます。しかし、ミッション中に失ったOKEは自動的に補充されることはありません。OKEをできる限り失わずに勝つ戦略が「ゼウスII カルネージハート」では重要なのです。

進軍ルートはプレイヤー次第



前作では上官の指令によって、戦地に派遣されましたが、今回は舞台となる火星クラウナン地区のマップをもとに進行ルートを自分で決定し、各所で発生するミッションをクリアしていきます。辺境ルートを進軍中に未知のOKEに遭遇することもあるかもしれません。

ソフトウェアチュートリアルの導入

前作「ZEUS」で好評だったハードウェアチュートリアルに加え「ゼウスII カルネージハート」では、新たにソフトウェアのチュートリアルを導入。高度なプログラミングを簡単に覚えることができます。

「ZEUS」のOKEデータが使用可能

前作「ZEUS」で作成したOKEデータのコンバート・使用が可能です。コンバートされたOKEは装備可能な武装を追加・変更されており、前作をやり込んだユーザーもさらなるカスタマイズが行えます。

Carnage Heart STATION

カルネージハート・ステーション

CHANCE 1 ゼウスII特製メモリーカードケースをGET!!

CHANCE 2 "ZEUSII JAPAN CUP'99"に応募して特製ピンズをGET!!

下記店舗にて実施される"カルネージハート・ステーション"で「ゼウスII カルネージハート」のソフトをお買い上げの方に先着で「ゼウスII 特製メモリーカードケース」をプレゼントします。更に、ソフト購入時にお渡しするエントリーカードで"ZEUSII JAPAN CUP'99"に申し込めば「ゼウスII特製ピンズ」を差し上げます。

カルネージハート・ステーション実施店舗

●秋田県	
アーク21秋田SATY店	0188-37-3000
カルチャーステーションヤマサ本荘	0184-23-3350
●岩手県	
マジカルガーデン水沢店	0197-22-2755
●東京都	
新星堂 Hyper POP 吉祥寺店	0422-22-2188
TVパニック赤羽店	03-3598-5288
TVパニック蒲田店	03-3734-6591
トップボーイ聖蹟桜ヶ丘店	042-337-2626
トップボーイ多摩カリヨン館店	042-389-0285
トップボーイ八王子店	0426-56-7310
トップボーイ府中三番館店	042-335-6226
マジカルガーデン武蔵村山店	042-561-0688
●神奈川県	
すみや MUSIC INN 横須賀佐原店	0468-33-6631
TVパニック鶴見駅前店	045-585-4338
トップボーイ大船店	0467-47-1111
トップボーイ港南台店	045-833-8778
トップボーイ相模原中央店	0427-69-0511
トップボーイ鶴見駅西口店	045-570-2131
トップボーイ戸塚西口店	045-861-1110
トップボーイ大和店	046-262-7654
メディアポリス大和店	0462-63-1510
●静岡県	
すみや MEDIA MAX 三島店	0559-81-8151
●愛知県	
アーク21春日井SATY店	0568-57-1728
グルーヴ! 高蔵寺店	0568-52-0607
ファミコンランド稲沢桜木店	0587-23-9128
ファミコンランド森本店	0586-24-2341
マジカル黒川店	052-915-7581
マジカルガーデン西尾店	0563-57-1561
マジカルガーデン平針店	052-808-3824
マジカルガーデン港店	052-384-4571
●岐阜県	
ファミコンランド ハッピーほづみ店	058-327-2778
マジカルステーション各務原店	0583-71-7900
●三重県	
マジカルガーデン四日市店	0593-45-9341
●京都府	
キタムラ福知山店	0773-24-4566
●大阪府	
紀伊國屋書店梅田本店ゲームコーナー	06-6372-5821
TVパニックあべの店	06-6627-7035
TVパニック高槻店	0726-83-0760
P'S SHOP羽曳野 AVパル	0729-56-5021
ワンダーパニック山田東店	06-6878-2911
●兵庫県	
TVパニック三宮店	078-391-0804
P'S SHOP但馬 ジャンボ西村	0796-92-1024
ビルフェロー アーク21ジェームス山SATY店	078-753-8666
●広島県	
ゲームアーク尾道店	0848-22-8300
ゲームアーク呉店	0823-26-7773
ゲームアーク東広島店	0824-24-9692
ゲームアーク福山三之丸店	0849-28-5166
ゲームアーク三原店	0848-62-0411
フタバ図書大竹店	08275-4-0302
フタバ図書紙屋町店	082-542-6882
フタバ図書呉駅店	0823-20-6371
フタバ図書ソフトピア海田店	082-820-0625
フタバ図書ソフトピア八本松店	0824-20-1128
フタバ図書ソフトピア広店	0823-73-1106
フタバ図書ソフトピア宮内店	0829-20-2180
フタバ図書沼田店	082-848-7432
フタバ図書東広島店	0824-22-1722
フタバ図書府中店	082-508-0577
フタバ図書MEGA祇園中筋店	082-830-0604
フタバ図書ラフォーレ店	082-294-0181
●岡山県	
P'S SHOP岡山 SEIWA	086-254-8396
●香川県	
P・BOYS国分寺店	0878-74-8732
●徳島県	
P'S SHOP徳島 コール徳島店	088-655-1210
●高知県	
マジカルガーデン御座店	088-885-1171
●福岡県	
アーク21大野城SATY店	092-572-2100
P'S SHOP天神 TERA	092-735-7100
●長崎県	
P'S SHOP佐世保 ハートプラザ	0956-26-4810
遊ING長崎店	0958-20-3341
●熊本県	
遊ING浜線店	096-379-4321

※プレゼント賞品はなくなり次第、終了とさせていただきます。

ZEUSII JAPAN CUP '99 開催決定!!

主催：メディアワークス 電撃PlayStation編集部
協賛：アートディンク

お問い合せ先 電撃PlayStation編集部 TEL.03-5281-5222 ※アートディンクホームページでも大会の詳細を掲載しております。URL http://www.artdink.co.jp/

ZEUSII Carnage Heart 公式攻略ガイド | 1999年10月7日(木)発売予定/予定価格950円(税抜) 発行/(株)メディアワークス

ZEUSII Carnage Heart OKE製作読本(仮) | 1999年10月21日(木)発売予定/予定価格1,300円(税抜) 発行/(株)講談社

PS2(仮称)向け開発者募集!…………

世界最先端の技術でNO.1になってください。
アートディンクには、あなたの新しいステージが用意されています。

業務内容：次世代プレイステーション対応ソフトの開発
募集条件：CまたはC++必須
以下の技術者を優遇：計算幾何学、MIMe・NURBS、DSPプログラミング、OpenGL、LightWave3Dプラグイン、PS全般
※募集に関するお問い合せは下記URLまたは043-299-7809 採用係までお願いいたします。

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク


PlayStation
MONSTER COLLECTION
モンスター・コレクション
〜仮面の魔道士〜
本格カードバトルの真髄ついに現る!!
初回特典
オリジナルレアカード2枚含む
20枚のデックセットつき
10月28日発売予定!!
定価5,800円(税別)
角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
℡03(3238)8484
©1997 GROUP SNE／FUJIMISHOBO ©1999 角川書店／ESP／GROUP SNE イラスト／伊藤 勢



PlayStation
第2次超能力大戦勃発。
360° オールレンジバトルへと誘う…
超能力空中対戦アクションゲーム
サイキックフォース2
PSYCHIC FORCE TWO
10月7日 発売予定
プレイステーション用ソフト 予価5,800円(税別)
迫力バツグンの対戦画面
さらに魅力がパワーアップ「サイキックフォース2」
ファン必見!
●あのキャラクターが帰ってきた!!
●全16キャラから選べる! ●ポケットステーションに対応
●豪華声優陣の共演(真殿光昭/酒井哲也/津久井教生/くまいもとこ/大友龍三郎/福島おりね/高山みなみ/中村大樹/緑川光/糸 博/氷上恭子
キャッチ・ザ・ハート――
TAITO®
株式会社タイトー®
本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/
家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50
タイトーお客様係 TEL:045-593-7115(受付時間 月~金 13:00~17:00)
対応
PocketStation
©TAITO CORP 1997,1999



PlayStation
"マーク および "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"DUAL SHOCK" "PocketStation"は同社の商標です。
PocketStation
アナログコントローラ（SCPH-1200）DUAL SHOCK 対応
恋の季節・・・それは、一枚の写真から始まった。
ある秋の日・・・
同じ学校に通う幼なじみの「ミキP」こと斉藤美樹は、
あなたに撮影のアシスタントを頼みます。
カメラが好きなミキPが今回の被写体に選んだのは、
彼女が街で声をかけ親しくなった7人の女の子たち。
しぶしぶながらアシスタントを引き受けたあなたに
撮影の翌日、ミキPがこう尋ねます。
『ねえ、あなたは誰が好みだった?』
ミキPの助けを借りつつ、
あなたは好みの女の子と仲良くなれるのでしょうか?
新感覚恋愛シミュレーション
BOYS BE・・・ 2nd Season
ボーイズ・ビー セカンド・シーズン
©1999 シュワッチ／タマプロダクション ©1999 講談社／ガスト
8人の女の子と織りなす
胸キュン恋愛物語
原作者・イタバシマサヒロ氏&玉越博幸氏によるオリジナルストーリー
週刊少年マガジンにて好評連載中の青春ラブストーリー『BOYS BE… 2nd Season』がゲームになって新登場!! 原作者イタバシマサヒロ氏の書き下ろしによるシナリオに、おなじみ玉越博幸氏が描く魅力ある女の子たち。 原作の魅力をあますとこなく再現し、ゲーム版ならではの面白さを追求しました。
「ピッチ」を使った新システムを採用!
いまや高校生の必須アイテムとなったPHS。その「ピッチ」による連絡手段をゲームシステムとして導入!留守電やバイブといった機能も付いて、使いこなすことが女の子との親密度のカギに・・・・。
キミのハートを直撃! 美麗ムービー
オープニングとエンディングには、ハイクオリティムービーを採用。女の子との出会いから結末まで臨場感ある映像で描かれ、思わず胸キュン! もちろん、イベントムービーも満載!!
多彩なミニゲームを満載!
シナリオの流れによって、様々なミニゲームをプレイする場面も。結果によっては、女の子とより親密になれるチャンス!・・・・かも!?
ポケットステーション対応!
ポケットステーションに完全対応。キャラクタークロック機能をダウンロードすれば、大好きなあの子があなたに時間を告げてくれる。
女の子との親密度を表示する機能も搭載。
好評発売中!
標準価格：5800円(税別)
デュアルショック(振動)／ポケットステーション 対応
初回特典
出演声優8人のメッセージと滝本沙奈ちゃんが歌う主題歌入り シングルCD
PS版「BOYS BE… 2nd Season」
★★キャンペーンガール 桂 亜沙美ちゃんによる★★
ボイスメッセージサービス開設中!
TEL(03)5395-3559
PS版「BOYS BE… 2nd Season」ホームページ開設!
http://www.sp.kodansha.co.jp/game/boysbe/
最新刊コミックス15巻
好評発売中!! 390円(税別)
単行本累計発行部数1800万部以上
★「BOYS BE…」1～32巻
★「BOYS BE…2nd Season」1～15巻以下続刊
KODANSHA



PlayStation
Cross 探偵物語
しゃれたミステリーはいかが?
第一話 名探偵誕生
第二話 疑惑
第三話 ゆがんだ名門校
第四話 依頼者
第五話 紺碧の記憶
第六話 満月の夜に
第七話 タランチュラ
●単行本10冊分、平均終了時間35時間の圧倒的ボリューム!
●シーク時間ゼロ!! 先進のエンジン"マッハシーク"搭載!!
●草尾毅、横山智佐、川澄綾子をはじめ総勢20人の人気声優が登場!
●ピチカート・ファイヴが贈るテーマソング「大都会交響楽」
●企画/脚本/監修は鬼才「神長豊」
●玉置一平が生み出す3万2千色、1万枚のグラフィック
●感動のプレミアムCDを同梱(美しいピアノの調べとともに、シリーズ中最も好評だった「依頼者」をサウンドドラマ化しました。)
クロス探偵物語
WORKJAM
株式会社ワークジャム
∴9月22日発売を予定しておりましたが、都合により変更させていただきます。楽しみにされていた皆様には申し訳ありませんが、今しばらくお待ちください
株式会社ワークジャム 〒101-0032 東京都千代田区岩本町 2-9-11 藤野ビル6F TEL●03-5823-5728 FAX●03-5823-5586
E-mail●game@ditokyo.co.jp Web Site●http://www.ditokyo.co.jp/workjam
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃 NEWS STATION

9月24日

PS2のニュースにも驚かされるけど、アーケードの新作にも注目!!

EVENT イベント

AMショーで「光った」タイトルをチェック!

「第37回アミューズメントマシンショー」レポート



▲『DDR』などが並ぶコナミブース。

この冬稼働する話題作が目白押し!!

9月9日～12日にかけて、アミューズメント筐体の祭典「第37回アミューズメントマシンショー」が、東京ビッグサイトで開催された。ナムコやコナミ、カプコンといったおなじみのメーカーが、多くの最新作を出展していたぞ。今回、気になったのは、コンシューマ（PS）からの移植作と、音楽をゲームとして使ういわゆる〝音ゲー〟の増加だ。逆に格闘系は縮小傾向で、ファンにはつらいかも!?


◀ついに「歌ゲー」までも登場!? ジャレコの『The Audition』。

ブース&タイトルチェック!



▲SCEIのPSソフト『ウンジャマ・ラミー』が、ナムコより登場!! PSコントローラがギタータイプに変わり、プレイ感覚もヒートアップ!



▲最新ヒット曲満載の『ロックントレッド2』ほか、ダンス・リズム・歌（ボーカル?）と、音ゲーが勢ぞろい! 非常に盛り上がっていたぞ!!



▲アメコミ界のダークヒーロー「SPAWN」が対戦ACTに!! NAOMI基盤の底力を感じさせる力作で、コンシューマ移植が気になる?



▲『ポップン』＋『DDR』の『ポップンステージ』や『DDR 3rd』などが登場。カラオケの第一興商と共同開発した新筐体も!?

EVENT イベント

『ZEUS II』で戦え!

「ZEUS II」ジャパンカップ'99

期間は1カ月。最強のチームを作り応募せよ!!


▲ロボットをプログラミングして戦う、戦略型SLGの最新作だ。キミの頭脳が勝敗を分ける!!

アートディンクの人気SLG最新作『ZEUS II Carnage Heart』が、10月7日に発売されるぞ。これを記念してDPSでは、「『ZEUS II』ジャパンカップ'99」というゲーム大会を開催することになった。大会はチーム戦で行い、戦場はランダム、時間は120秒というルールを採用する。上位入賞者には豪華賞品も用意しているので、ぜひ参加してほしい!!

ミッション参加者の参戦手続き

住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙と、1チームのデータが入ったメモリーカード（ラベルには名前を記入）、返信用封筒（120円切手貼付けであて名を記入）を封筒に入れて、下記まで応募しよう。しめ切りは11月8日（消印有効）。結果は1月発売のDPSとDで発表するぞ。

〒101-8305 ㈱メディアワークス・DPS
「『ZEUS II』ジャパンカップ'99」係まで

追記

また、キャンペーンに参加している店舗で、初回生産分を購入すると、先着で『ZEUS II』の特製メモリーカードケースがもらえるぞ。さらに、同時に配布される「カード」に必要事項を記入して、大会に（カードを封筒に同封して）応募すると、もれなく特製ピンズがもらえるのだ。

アートディンクのHPも注目!!

このイベントとキャンペーンのくわしい情報は、アートディンクのホームページ[http://www.artdink.co.jp/]で確認できる。大会などの詳細に加えて、アートディンクの情報も満載。いち早く新作の内容をチェックすることも可能なので、さっそくアクセスだ!!



▲キャンペーンに参加する店舗も確認できる。気になるPS2の情報だって載っているかも!?

MUSIC 音楽CD

今すぐ聴きたい! 人気タイトルのCDを紹介!

最新ゲーム関連CD情報

今をときめく音楽ゲームの中から、2大人気タイトルのCDを大紹介するぞ!!

毎月たくさん発売されているゲーム関連CDの中から、今回は3枚をピックアップ。ご存じ『ウンジャマ・ラミー』のアレンジアルバムと、人気の「ビーマニCD」の新レーベル「beatmania ANI-SONGS MIX」から、同時発売される2枚を紹介するぞ。興味を覚えた人は、さっそく発売日にお店をチェックしてみよう。

ウンジャマ・ラミー

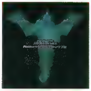


▼発売中 ▼¥2,141（税込）

I Scream!

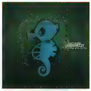
▲パラッパモードで使われた6曲のラップを、バージョンアップして収録。（SPE・ビジュアルワークス）

beatmania ANI-SONGS（アニソン）MIX


▼10月8日 ▼¥2,447（税込）

Featuring ダイナミックプロ

▲「デビルマン」や「キューティーハニー」といった、ダイナミックプロ作品の主題歌のクラブミックス。


▼10月8日 ▼¥2,247（税込）

Featuring タツノコプロ

▲こちらは「ガッチャマン」等のタツノコアニメをフィーチャー。（ともにKME[※]／キングレコード）

[※] KME＝コナミミュージックエンタテインメント

TOPIC トピック

公開録音のお知らせ!

ポリケロのののわぁんちゃってSAY YOU! 公開録音 —10月24日—



▲2人の軽妙なトークが人気の秘密。ぜひ一度は聴いてみよう!!

人気ラジオの収録に参加しよう!!

あかほりさとる氏と水谷優子さんがパーソナリティをつとめる、人気ラジオ番組「ポリケロのののわぁんちゃってSAY YOU!」(文化放送[土]24:30〜25:00・ほか)の公開録音が行われるぞ。合計1000名のリスナーを招待して、10月24日(16:00開場、17:00開演)に東京・日本青年館で開催されるのだ。さっそく応募してみよう!!

参加方法 参加希望者は往復ハガキを用意して、往信ハガキの表面に以下のあて先を記入。さらに裏面に自分の住所・氏名・年齢(学年)・電話番号を明記し、返信ハガキの表面にも忘れずに自分の住所・氏名を記入の上で応募しよう。しめ切りは10月8日(消印有効)だ。

〒160-8002 文化放送「ポリケロのののわぁんちゃって SAY YOU! 公録行きたいよ」係 ※応募者多数の場合は抽選になります。

CAMPAIGN キャンペーン

あのボンビー大賞が再び!!

ボンビー大賞リターンズ —12月31日まで—



▲パーティーゲームの定番ソフト。今年もこれで盛り上がろう!!

貧乏自慢で豪華賞金をゲットしよう!

ハドソンから12月に発売される『桃太郎電鉄V(ブイ)』のキャンペーンとして、「ボンビー大賞リターンズ」が開催されるぞ。身近なボンビー話を広く一般から募集して、明るく笑い飛ばしてしまおうというこの企画。優勝者にはなんと豪華賞金101万円が贈られるのだ!!

応募方法

ハガキ、FAX、電子メールのいずれかに、「あなたのボンビー話」と住所・氏名・年齢・電話番号・「何でこの大賞を知ったか」(本誌ならDPSと記入)を明記して、左のあて先まで応募しよう。しめ切りは12月31日(消印有効)。発表&授賞式は来年1月に行う予定。

応募&問い合わせはココ
●〒163-8691 東京都新宿郵便局私書箱27号「ブイブイ事務局ボンビー大賞リターンズ」係 ●TEL:03-3467-1031 ●FAX:03-3467-1265 ●E-mail:bonbee@www.hudson.co.jp

こんなキャンペーンも!! 『桃鉄V』の初回購入特典には、ポケステ専用ソフト『バトルボンビー2』が付くことが決定!! さらに抽選で300名に「桃鉄V ポカポカセット 湯けむり編」が当たるぞ。詳細は今後の本誌で!

CAMPAIGN キャンペーン

クリアフィギュアが全員に当たる!

『クリックまんが』特製フィギュアプレゼント

最初で最後の逸品!



▲このために製作された、超限定のクリアブルー形成モデルだぞ!!

レアフィギュアをゲットしよう!

徳間書店/インターメディア・カンパニーで、9月30日から発売される『クリックまんが ダイナミックロボット大戦』シリーズ。これを1〜3巻まで購入すると、お店では手に入らない、「デビルマン」と「シレーヌ」の限定HGガシャポンフィギュアが全員に当たるぞ。くわしくは製品を参照しよう。

体験版を10名様に!

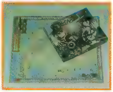


発売を記念して、シリーズ5タイトルを収録した体験版を10名様の読者にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒136-8603 TIM『クリックまんが』体験版プレゼントDPS係まで。しめ切りは10月7日(消印有効)だ。

GOODS 新製品

SNE初のオリジナルボードゲーム!

トレインレイダー —発売中—



▲ボード上にコマを配置して、多人数で楽しめるぞ。

鉄道を使って北米大陸を制覇しよう!!

「ロードス島戦記」などで有名な、グループSNEが制作を手がけたボードゲーム「トレインレイダー」が発売されたぞ。ゲームの舞台は、19世紀後半のアメリカ合衆国をモチーフにした異世界。プレイヤーは鉄道会社の経営者となり、「鉄道王」を目指す。相手と利害が衝突したときは、襲撃集団「トレインレイダー」を雇って、戦闘を挑むことができる。自社の利益を確保して、もっとも高い「名声」を得た者が、最終的な勝利者になるのだ!!

トレインレイダー
▶発売中 ▶¥5,800(税別)
▶発売/メディアワークス 販売/やのまん

RELEASE 発表会

新作7タイトルをナムコが発表!!

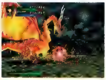
「ナムコ制作発表会 '99秋」レポート



▲TGSに先がけて行われたナムコの制作発表会。期待のラインナップ。

PS2の新タイトルもついに明らかに!!

去る9月10日、現在制作中のナムコソフトの発表会が、ナムコ本社にて行われた。すでに発表されている『ナイナイの迷探偵』をはじめ、PSタイトルは『レスキューショット ブービーぼー』(P.198参照)や『テイルズ オブ エターニア』(P.58参照)などの初公開タイトルを含めた5タイトル。そしてPS2タイトルは、現在アーケードで好評稼働中のバイクRCG『500GP(仮)』と『新リッジレーサー(仮)』の2タイトルが発表された。PS2のタイトルは、どちらも2000年の発売を目指して開発中。今後の続報に期待!



▶待望のACT『ドラゴンヴァラー』も、12月の発売に向けて制作快調!!

EVENT イベント

気になる原画をチェックしよう!

ささきむつみ原画展 —9月30日から—



▲6人の美少女たちと新しい恋を探していく恋愛AVGだ。

ファン必見の原画展が開催中!!

キッドの『Memories Off』の発売(9月30日)を記念して、東京・秋葉原のゲームショップ「メッセサンオー」で、キャラデザのささきむつみ氏の原画展が開催されるぞ。『Memories Off』用の描き下ろし原画などを中心に、9月30日から2週間ほど展示される予定。ぜひ1度行ってみよう。

はみ出し 電撃情報ステーション

●都民・県民の日は入園無料!!……ナムコの都市型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」(池袋サンシャインシティ、TEL:03-5950-0765)と、「ナムコ・ワンダーエッグ3」(世田谷区二子玉川、TEL:03-3700-3451)。この2つの施設が、都民・県民の日に土地にちなんだ物品を持参すれば、入園料を無料にするサービスを実施するぞ。免許証や学生証をはじめ、各地の名産品などもOKだ。対象となるのは東京・群馬・埼玉・茨城・山梨の1都4県。くわしい実施期間については、それぞれ電話で確認してみよう。

●噂のサイコ・ホラーAVGを体験しよう!!……斬新なシステムと衝撃的な演出の数々で、日常風景の中の恐怖を浮き彫りにした、スパイクのホラーAVG『夕闇通り探検隊』が10月7日に登場する。その発売を記念して、5名様の読者に同タイトルの体験版をプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305(株)メディアワークス「DPS『夕闇通り探検隊』体験版プレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは10月7日(消印有効)。このチャンスを逃さずゲットするのだ!!

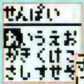
SCEI公認のグッズ情報ページ

電撃 E/MONO STATION ステーション

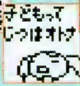
Vol.4 今回は『どこでもいっしょ』

どこでもいっしょ

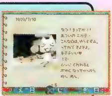
ポケステの中のポケットピープル（ポケピ）たちと、さまざまな会話が楽しめるコミュニケーションソフト。やればやるほど愛着がわくぞ。



▲新しい言葉を教えるごとに、ポケピはどんどん賢くなるのだ。



▼意表をついた言葉で、プレイヤーを驚かせることも。



▲PS本体でプレイすれば、ポケピたちの部屋を観察できる。日記を読むことも…。

売り切れ続出――!!



『どこいつ』グッズ♥

まだまだ続く『どこいつ』人気!! 前回に続いて今回は、『どこでもいっしょ』グッズの第2弾・ステーショナリーを紹介していくぞ。鉛筆からノートまで、ファンにはうれしいラインナップがズラリ勢ぞろい。お気に入りのポケピで文具を統一して、友だちに自慢しちゃうのもいいかもネ!!



GARAGEの限定Tシャツも完売



▲[illegible]ンジ[illegible]準備[illegible]は10月上旬の予定だ。

前回このページでも紹介した、SCEIの公式ホームページ「GARAGE」（欄外参照）の限定「どこいつ」Tシャツ。通販のみの限定販売だったのだが、なんと受付開始から3日で完売!! 好評につき再販も決定したので、買い損ねた人はマメにチェックしよう!!

まもなく登場♥ "ステーショナリーグッズ"



10月より発売される（発売元はポイント）、ステーショナリーグッズを一挙に紹介!! ②～⑤と⑦の筆記用具セットは、どれも必要不可欠なものばかり。好きな絵柄をそろえよう。⑥のFAXパッドや、⑨のレターセットも要注目。①⑧のシールセットは、使い方次第でいろいろ楽しめる。①はシステム手帳にも入るぞ。（価格は税別）



















発売予定のステーショナリーグッズ一覧

①シールブック（各¥200）②消しゴム（各¥100）③ペンケース（各¥780）④シャープペン（各¥300）⑤エンピツ（各¥60）⑥レターパッド（各¥280）⑦ノート（各¥150）⑧透明＆コート紙シール（各¥200）⑨レターセット（各¥400）

まだまだ出るぞ!!

How to buy?

今回紹介したグッズはここで買える! オススメのショップを紹介!

今回はちょっと趣向を変え、東京・銀座の「博品館」に『どこいつ』コーナーができたニュースをお届けするぞ。なお、このページで紹介したグッズは、右の博品館はもちろん、Vol.118で紹介したお店は入荷する予定。お問い合わせはSCEIのインフォメーションセンター（下記）まで。

TEL 03-3475-7444

※受付時間：10:00～17:30（土日祝日休業）

特別編 "どこいつ"コーナーが登場!!(9月4日)

ぬいぐるみ（発売はツクダオリジナル）の発売にあわせて、博品館では『どこいつ』コーナーを新設。1F中央に作られたこのコーナーには、ぬいぐるみと、発売済みのトロのストラップ（発売はリーメント）が置かれることとなった。カゴやタナにぎっしり置かれたグッズは、とにかくファニー! 注目のコーナーになったのだ。





◀小さなぬいぐるみはカゴに入れられて販売。あまりのかわいらしさゆえに、カゴごと買いたいファンが続出したかも!?



▲きれいに飾られたコーナー。天井からもトロがでむかえ。

そして当日は…?

博品館での発売日（9／4）には、開店前から行列が。そしてまたたく間に完売してしまったのだ。残念ながら今は購入しにくい状況だけど、9月下旬には再入荷の予定もあるので、もうちょっとだけ待ってね。

GARAGEに行こう!

SCEI関連グッズの情報は、SCEIの公式ホームページ「GARAGE」をチェックするのが一番早いぞ。ここでは関連グッズの紹介以外にも、通信販売のコーナーを開設。上で紹介している限定Tシャツも、ここで販売されたのだ。ファン必見のこのホームページ。アクセスが可能な人は、ぜひ1度チェックしてみよう!!

GO! http://www.scei.co.jp/goods_index.html



ゲーム史上、最強のキャストでおとどけします。(当社比)
テントウムシハナコ (山田花子)
スパイダーマツモト ミツバチハマダ (ダウンタウン 松本人志・浜田雅功)
アメンボヤベ オカムラバエ (ナインティナイン 矢部浩之・岡村隆史)
ロンブーアリアツシ ロンブーアリリョウ (ロンドンブーツ1号2号 淳・亮)
サンマカマキリ (明石家さんま)
シャクトリムシブラザーズエンドウ シャクトリムシブラザーズタナカ (ココリコ 遠藤・田中)
アカトンボニシカワ (西川きよし)
サブローマツムシ (大平サブロー)
イタオサナギ フンコロガシクラノ (130R 板尾・蔵野)
ハンシンオケラ (オール阪神)
キョジンカブトムシ (オール巨人)
サンシキリギリス (桂三枝)
カゲロウイクヨ (今いくよ)
コガネムシクルヨ (今くるよ)
タガメマサ コメツキムシケン (トミーズ 雅・健)
シンスケクワガタ (島田紳助)
ハナカマキリモモコ クロアゲハリンゴ (ハイヒール モモコ・リンゴ)
ダイスケゾウムシ (宮川大助)
ハナコアゲハ (宮川花子)
マイマイカブリシミズ (清水圭)
ショウリョウバッタシュウ (和泉修)
エンマムシヤマモト カミキリムシカトウ (極楽とんぼ 山本・加藤)
マエダオサムシ カマドウマサカタ (コメディNo.1 前田五郎・坂田利夫)
アブラゼミノリオ (西川のりお)
ヨコバイヨシオ (上方よしお)
Mr.オクレミノムシ (Mr.オクレ)
イマダミミズ (今田耕司)
ナナフシヒガシノ (東野幸治)
ヤマザキゴキブリ (山崎邦正)
カンペイカメムシ (間寛平)
フジイケムシ (藤井隆)
吉本興業のお笑いタレント達がムシになって大暴れ!!
ヨシモト ムチッ子大決戦
南の海のゴロンゴ島
スタート
9月30日発売
標準価格4,800円(税抜)SLPS-02308
● アクションRPG ● メモリーカード:1ブロック使用
● DUALSHOCK対応(振動のみ) ● ポケットステーション対応(2ブロック)
■ 制作:ポリゴンマジック(株) ■ 発売:(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
©NEWKIDS IN YOSHIMOTO・SME・SHOGAKUKAN 1999 ©1999 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
MAXI SINGLE TVアニメ&ゲーム主題歌
hanaco with PUFFY
「MOTHER」
SME Records SRCL4636 ¥1,020 (税込)
TVアニメビデオ化決定!!
「ヨシモト ムチッ子物語」
●一ノ巻:SVWV1227 ●二ノ巻:SVWV1228 各5話収録/約102分/Sell or Rent
各¥6,500(税抜) 発売:SPE・ビジュアルワークス 販売:SME・インターメディア
Sony Music GROUP



増刊DPS-D24は定価980円で10月15日発売！

という前号と同じ書き出しで始まりましたが、みなさんいかがお過ごしでしょうか？　ＰＳ2……スゴイです。でも発売は来年の3月4日。まだまだ先です。なので、とりあえず、Dで目先のソフトを選びましょう。

増刊電撃プレイステーションD24（Vol.122）

● 10月15日（金）発売

■体験版：グローランサー：アランドラ2 魔進化の謎：ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン：サイレントボマー：ククロセアトロ〜悠久の瞳〜：じぱんぐ島〜運命はサイコロが決める⁉〜：ハイスクール・オブ・ブリッツ：マイガーデン：ポップンミュージック2：Pet in TV With my dear Dog：
■ムービー：アークザラッドⅢ：レジェンド オブ ドラグーン：クーデルカ：剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章：
■電撃ミュージアム：ときめきメモリアル2：リトルプリンセス マール王国の人形姫2：夏色剣術小町：グランツーリスモ2：

要注意
セーブデータ特集号D25が10月30日発売大決定！
詳しくは次号をお待ちください！



電撃ランキングステーション

今回の集計期間 8月23日～9月5日

初登場タイトルが売り上げベスト5をいきなり独占!! 秀逸なタイトルが目白押しのこの秋は、ボヤボヤしてると置いていかれちゃうぞ!!

売り上げTOP20

Dance Dance Revolution 2nd Remix
本作の最大の特徴は、メモリーカードを使った、アーケード版とのリンク機能!!
■コナミ
■8月26日■ETC
■¥5,800■238,580
初登場



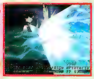
フロントミッション サード
細かく設定されたリアルな世界観や人間ドラマが魅力のＳ・ＲＰＧの第３弾。
■スクウェア
■9月2日■S・RPG
■¥6,800■155,804
初登場



ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4
「実況サッカー」シリーズの最新作。今作では、オリジナル選手が作れるぞ!!
■コナミ
■9月2日■SPG
■¥5,800■149,472
初登場



ワイルドアームズ 2ndイグニッション
手応えのある謎解きや迫力の戦闘シーンが魅力の、正統派ＲＰＧの続編だ!!
■SCEI
■9月2日■RPG
■¥6,800■126,081
初登場



FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー
FIFA公認のサッカーゲーム。42か国132チーム（実名）が使えるのだ!!
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■8月26日■SPG
■¥5,800■64,766
初登場



6	みんなのGOLF2 ■SCEI／7月29日／SPG／64,130	前回2
7	SDガンダム GGENERATION-0 ■バンダイ／8月5日／SLG／50,846	前回1
8	実況パワフルプロ野球'99開幕版 ■コナミ／7月22日／SPG／50,299	前回3
9	どこでもいっしょ ■SCEI／7月22日／ETC／47,418	前回4
10	マクロス VF-X2 ■バンダイビジュアル／9月2日／STG／34,968	初登場
11	ガレリアンズ ■アスキー／8月26日／A・AVG／30,744	初登場
12	SIMPLE1500シリーズ Vol.14 THEブロックくずし ■カルチュア・パブリッシャーズ／8月12日／ACT／18,507	前回5
13	ギターフリークス ■コナミ／7月29日／ETC／16,045	前回11
14	サルゲッチュ ■SCEI／6月24日／ACT／14,753	前回10
15	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ ■カルチュア・パブリッシャーズ／8月12日／TBL／14,519	前回7
16	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード ■カルチュア・パブリッシャーズ／4月22日／TBL／14,183	前回12
17	DINO CRISIS ■カプコン／7月1日／A・AVG／12,834	前回8
18	スペクトラルフォース 愛しき邪悪 ■アイディアファクトリー／8月26日／SLG／12,456	初登場
19	ダンスダンスレボリューション ■コナミ／4月10日／ETC／11,153	前回16
20	聖剣伝説 LEGEND OF MANA ■スクウェア／7月15日／A・RPG／11,016	前回15

前評判TOP20

1	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ■エニックス／99年予定／RPG／50,123	前回1
2	アークザラッドIII ■SCEI／10月28日／RPG／49,695	前回2
3	ときめきメモリアル2 ■コナミ／11月25日／SLG／35,986	前回16
4	クロノ・クロス ■スクウェア／11月予定／RPG／29,560	前回3
5	リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ■日本一ソフトウェア／11月予定／RPG／27,846	前回7
6	スーパーロボット対戦α ■バンプレスト／冬予定／S・RPG／21,420	初登場
7	クロノ・トリガー ■スクウェア／11月2日／RPG／19,451	初登場
8	グランツーリスモ2 ■SCEI／11月25日／RCG／16,858	前回4
9	Memories Off ■キッド／9月30日／AVG／16,426	前回10
10	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ■カプコン／発売日未定／RPG／15,561	初登場
11	悠久幻想曲3 Perpetual Blue ■メディアワークス／12月9日／SLG／15,129	前回9
12	ヴァルキリープロファイル ■エニックス／冬予定／RPG／14,264	初登場
13	ダービースタリオン99 ■アスキー／9月30日／SLG／12,103	前回14
14	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮) ■パイオニアLDC／冬予定／AVG／11,671	前回8
15	続・御神楽少女探偵団～完結編～ ■ヒューマン／10月7日／AVG／9,942	前回15
16	サイキックフォース2 ■タイトー／10月7日／FTG／9,077	前回13
17	ジョジョの奇妙な冒険 ■カプコン／10月14日／FTG／8,645	前回12
18	かえるの絵本 なくした記憶を求めて ■ビクターソフト／10月21日／RPG／7,781	初登場
19	ククロセアトロ～悠久の瞳～ ■サンソフト／11月予定／S・RPG／7,348	初登場
20	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection ■メディアワークス／10月14日／ETC／6,484	前回11

読者人気TOP20

1	ファイナルファンタジーVIII ■スクウェア／2月11日／RPG／31,702	前回1
2	聖剣伝説 LEGEND OF MANA ■スクウェア／7月15日／A・RPG／17,290	前回2
3	ファイナルファンタジーVII ■スクウェア／97年1月31日／RPG／16,426	前回8
4	幻想水滸伝II ■コナミ／98年12月17日／RPG／13,832	前回6
5	ペルソナ2 罪 ■アトラス／6月24日／RPG／11,239	前回5
6	ゼノギアス ■スクウェア／98年2月11日／RPG／10,806	前回4
7	To Heart ■アクアプラス／3月25日／AVG／9,942	前回3
8	久遠の絆 ■フォグ／98年12月3日／AVG／8,213	前回11
9	SDガンダム GGENERATION-0 ■バンダイ／8月5日／SLG／7,781	初登場
10	みんなのGOLF2 ■SCEI／7月29日／SPG／6,484	初登場
11	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／5,619	前回10
12	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,187	前回13
13	ワイルドアームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／4,755	前回9
14	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／98年7月30日／RPG／4,323	前回16
15	バイオハザード2 ■カプコン／98年1月29日／A・AVG／3,890	再登場
16	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／3,458	再登場
17	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／3,026	前回14
18	Lの季節 A piece of memories ■トンキンハウス／8月5日／AVG／2,594	初登場
19	DINO CRISIS ■カプコン／7月1日／A・AVG／2,161	前回12
20	メタルギア ソリッド ■コナミ／98年9月3日／ACT／1,729	再登場

ランキングトピック

『DDR』の専用コントローラは、生産数が増えたとはいえ、品薄状態がまだまだ続いているぞ。随時入荷しているショップが多いようなので、こまめに店頭をチェックしよう!! 【9月14日調べ】

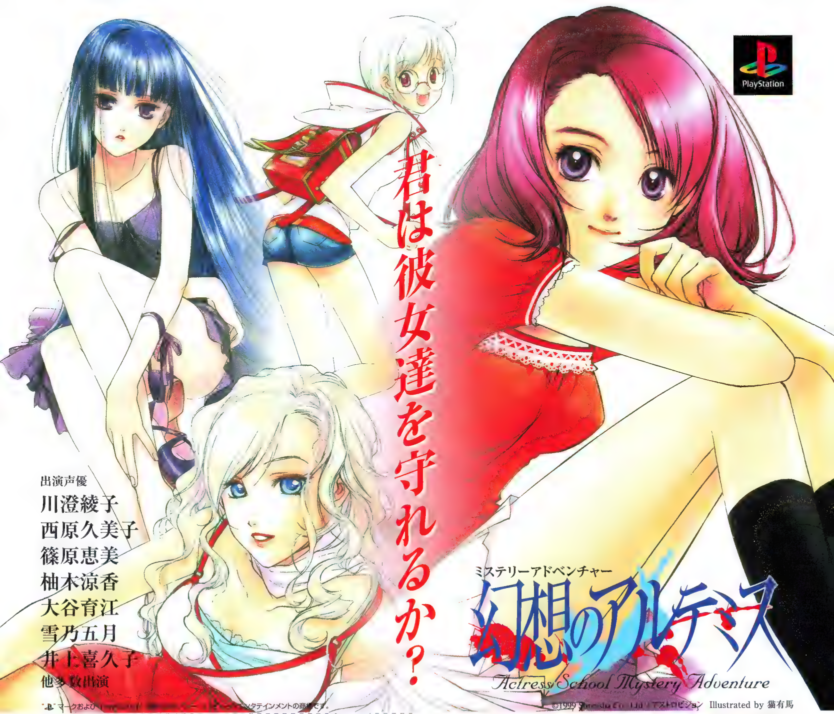
ショップ①▶TVチャンプ日向店(宮崎県)仕入れ担当:甲斐雅晃さん

「ワイルドアームズ 2ndイグニッション」(SCEI)が、若い男性を中心に人気を集めました。次いで人気の高かったのが「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4」(コナミ)で、多くのお客さまが入荷待ちをしています。また、『DDR』の続編も人気です。専用コントローラの品薄は9月に入り、随分と改善されましたが、それでもまだまだ足りない状態です。このほかには、『ガレリアンズ』(アスキー)が高校生からOLなどの、若い女性に人気です。今後は『グランツーリスモ2』(SCEI) などが期待大ですね。

ショップ②▶ドキドキ冒険島本庄店(埼玉県)店長:新井亨さん

「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4」が、男子高校生を中心にすごい人気です。それを追撃したのが「フロントミッション サード」(スクウェア)や『ワイルドアームズ 2ndイグニッション』でしょうか。「ワイルド～」を購入された方のなかには、女性のお客さまも多かったようです。また、「俺の料理」(SCEI)が、小学生の男女に大人気です。今後発売されるものでは、「バイオハザード３ラストエスケープ」(カプコン) や『ダービースタリオン99』(アスキー) のほか、『クロノ・トリガー』(スクウェア) などに期待しています。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、ベスト電器福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。


PlayStation
君は彼女達を守れるか？
出演声優
川澄綾子
西原久美子
篠原恵美
柚木涼香
大谷育江
雪乃五月
井上喜久子
他多数出演
ミステリーアドベンチャー
幻想のアルテミス
Actress School Mystery Adventure
Illustrated by 猫有馬

NEXT ISSUE 次号予告

次号121号は、『バイオ3』、『ワイルドアームズ2nd』、『デュープリズム』、『トルネコ2』を徹底攻略！『ドラクエVII』の続報もキャッチ!? もちろん、PS2情報も満載!!

●Coming Soon!

ワイルドアームズ2nd／ドラゴンクエストVII／バイオハザード3／パラサイト・イヴ2／アークザラッドIII／ときめきメモリアル2／トルネコの大冒険2／フロントミッション サードほか

電撃PlayStation Vol.121は 10月8日(金)発売



表紙イラスト●ワイルドアームズ 2nd イグニッション
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

電撃PlayStation Vol.120

1999年10月8日発行　第5巻　第27号　通巻116号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン
■DTP　ローヤル企画　スタジオ・サン
東海創芸　フリーウェイ

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、羽岡義晴
[編集] 秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、杉本穣司、野村一真、高橋章輔
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	22日	ギルティ ギア復刻版	アークシステムワークス	¥2800	FTG	
2	22日	AI将棋2 デラックス プレイステーション版	アイフォー	¥4800	TBL	
3	22日	バイオハザード3 ラスト エスケープ	カプコン	¥6800	A・AVG	28、122
4	22日	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800	SLG	
5	22日	Goo! Goo! SOUNDY	コナミ	¥4800	ETC	
6	22日	APOCALYPSE～アポカリプス～	サクセス	¥4800	ACT	
7	22日	SuperLite 1500シリーズ カードII	サクセス	¥1500	TBL	
8	22日	SuperLite 1500シリーズ ゲームで青春	サクセス	¥1500	TBL	
9	22日	SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の四柱推命	サクセス	¥1500	ETC	
10	22日	必殺パチンコステーションぷち～ナナシーってなに??～	サンソフト	¥1500	SLG	
11	22日	PAQA（パクァ）	SCEI	¥3800	ETC	123
12	22日	マール王国の人形姫＋1（たすいち）	日本一ソフトウェア	¥3800	RPG	112
13	22日	三昧シリーズ 村越正海の爆釣日本列島 つりコン対応版	ビクターソフト	¥2500	SLG	
14	22日	三昧シリーズ 湾岸トライアル	ビクターソフト	¥2500	RCG	
15	22日	フィッシュオン! バス	ポニーキャニオン	¥5800	SPG	
16	22日	森田和郎の将棋道場	悠紀エンタープライズ	¥3800	TBL	
17	22日	森田和郎のリバーシ	悠紀エンタープライズ	¥1500	TBL	
18	30日	ダービースタリオン99	アスキー	¥4800	SLG	123、166
19	30日	FIGHTING ILLUSION V～K-1 GRAND PRIX 99～	エクシング エンタテイメント	¥5800	SPG	123
20	30日	PIXY GARDEN	エスコット	¥6300	SLG	125
21	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.17 THEバイクレース	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	RCG	195
22	30日	Memories Off	キッド	¥6800	AVG	123
23	30日	エキサイティングバス2	コナミ	¥4800	SPG	123
24	30日	必殺パチンコステーションnow～これが1番 真ピカイチ天国～	サンソフト	¥2800	SLG	
25	30日	ヨシモト ムチッ子大決戦～南の海のゴロンゴ島～	SME	¥4800	A・RPG	
26	30日	超発明BOYカニパン～HiRaMeKi Wonderland～	タイトー	¥5800	RPG	125
27	30日	クイズだらけの人生ゲーム～運と頭で大富豪!?～	タカラ	¥5800	TBL	
28	30日	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	タカラ	¥6800	SLG	94、123
29	30日	クリックまんが オペラ座の怪人	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800	ETC	
30	30日	クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
31	30日	クリックまんが ダイナミックロボット大戦 出撃!魔神のロボット軍団	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥2000	ETC	
32	30日	モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2	UBIソフト	¥5800	SLG	

●10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
33	1日	織田信長伝（KOEI The Best）	コーエー	¥2800	S・RPG	
34	1日	デストレーガ（KOEI The Best）	コーエー	¥2800	FTG	
35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
36	7日	ZEUS II Carnage Heart	アートディンク	¥6800	SLG	124
37	7日	シルバー事件	アスキー	¥5800	AVG	122
38	7日	宇宙機動ヴァンアーク	アスミック エース エンタテインメント	¥5800	AVG	125
39	7日	わくわくバレー 廉価版	アテナ	¥2800	SPG	
40	7日	SIMPLE1500シリーズ Vol.15 THEパチンコ	カルチュア パブリッシャーズ	¥1500	SLG	195
41	7日	三國志VI with パワーアップキット	コーエー	¥9800	SLG	
42	7日	ジルオール	コーエー	¥6800	RPG	123、200
43	7日	わんダービークルズ ドギーボーン大作戦	サンソフト	¥5800	SLG	125
44	7日	鈍色の攻防 32人の戦車長・廉価版	シャングリ・ラ	¥1980	SLG	
45	7日	夕闇通り探検隊	スパイク	¥5800	AVG	124
46	7日	サイキックフォース2	タイトー	¥5800	FTG	124、194
47	7日	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	¥5800予定	SLG	125
48	7日	ラーメン橋	トミー	¥5800	SLG	123
49	7日	じばんぐ島～運命はサイコロが決める!?～	ヒューマン	¥4800	TBL	
50	7日	続・御神楽少女探偵団～完結編～	ヒューマン	¥5800	AVG	
51	7日	PET PET PET	魔法	¥5800	SLG	125、198
52	14日	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	¥5800	FTG	178
53	14日	DEWPRISM（デュープリズム）	スクウェア	¥5800	A・RPG	188
54	14日	Brightis（ブライティス）	SCEI	¥5800	A・RPG	
55	14日	ロビット・モン・ジャ	SCEI	¥5800	ACT	
56	14日	ロボット×ロボット	ネメシス	¥5800	SLG	
57	14日	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	メディアワークス	¥8800	ETC	
58	21日	撞球 ビリヤードマスター	アスク	¥2500	SPG	
59	21日	森の王国	アスミック エース エンタテインメント	¥5800	S・RPG	197
60	21日	プラネットライカ	エニックス	¥6800	RPG	
61	21日	競馬最勝の法則'99秋冬	シャングリ・ラ	¥2800	ETC	
62	21日	1on1	ジョルダン	¥2800	SPG	
63	21日	Formula One 99（フォーミュラ・ワン99）	SCEI	¥5800	RCG	
64	21日	ポケ単	SCEI	¥2800	ETC	
65	21日	ポケ単 初回限定版	SCEI	¥5800	ETC	
66	21日	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!	データイースト	¥5800	PZG	
67	21日	ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン	トンキンハウス	¥5800	RPG	
68	21日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	¥5800	TBL	
69	21日	かえるの絵本 なくした記憶を求めて	ビクターソフト	¥5800	RPG	
70	21日	VING BEST はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	¥2480	SLG	
71	21日	バーチャパチスロEX	マップジャパン	¥6800	SLG	
72	28日	Prismaticalization（プリズマティカリゼーション）	アークシステムワークス	¥5800	AVG	
73	28日	伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer.2	アイディアファクトリー	未定	RPG	
74	28日	プロ麻雀 極 天元戦編	アテナ	¥5800	TBL	
75	28日	ポケラー	アトラス	¥2800予定	ETC	
76	28日	トンバ! ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	¥5800予定	ACT	
77	28日	モンスターコレクション～仮面の魔道士～	角川書店／ESP	¥5800	TBL	
78	28日	女流雀士に挑戦～私達に挑戦してネ!～	カルチャーブレーン	¥1980	TBL	
79	28日	漂流記	ケイエスエス	¥5800	SLG	197
80	28日	ハーレムビート～You're The One～	コナミ	¥5800予定	SLG	
81	28日	a bug's life（バグズ・ライフ）	コナミ	¥5800予定	ACT	
82	28日	SuperLite 1500シリーズ 帰ってきたパチ夫くん Dream Collection	サクセス	¥1500	SLG	
83	28日	SuperLite 1500シリーズ 実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション	サクセス	¥1500	SLG	
84	28日	SuperLite 1500シリーズ 将棋II	サクセス	¥1500	TBL	
85	28日	SuperLite 1500シリーズ 花札II	サクセス	¥1500	TBL	
86	28日	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	サミー	¥5800	AVG	
87	28日	必殺パチスロステーション2～爆登!常識破りの2タイプ～	サンソフト	¥4800	SLG	
88	28日	バロック 歪んだ妄想	スティング	¥6800	RPG	
89	28日	アークザラッドIII	SCEI	¥6800	RPG	170
90	28日	クリックまんが 銀河英雄伝説② イゼルローン攻略	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
91	28日	クリックまんが クリックのひ	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥2000	ETC	
92	28日	パーラー! プロ・ジュニアVol.2	三井物産／日本テレネット	¥3200	SLG	
93	28日	Silent Bomber（サイレントボマー）	バンダイ	¥5800予定	ACT	
94	28日	実戦パチスロ必勝法 シングル～イプシロンR～	マックスベット	¥1980	SLG	
95	28日	実戦パチスロ必勝法!シングル～仮面ライダーV3～	マックスベット	¥2500	SLG	
96	28日	実戦パチスロ必勝法!シングル～仮面ライダー&ギャロップ～	マックスベット	¥2500	SLG	
97	28日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800	TBL	
98	28日	ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン	ローカス	¥5800予定	RPG	
99	10月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980	S・RPG	
100	10月	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	¥2800	ACT	
101	10月	SIMPLE1500シリーズ Vol.16 THEパチスロ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	SLG	195
102	10月	PLANET DOB	ハドソン	¥5800	ETC	
103	10月	クイズ キャラおりドン 東映特撮ヒーローPART2	バンプレスト	¥3800	ETC	
104	10月	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800	AVG	

●11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
105	2日	ブリーディングスタッド'99	コナミ	¥4800予定	SLG	
106	2日	クロノ・トリガー	スクウェア	¥4800予定	RPG	174
107	2日	パックマンワールド 20th アニバーサリー	ナムコ	¥4800	ACT	
108	4日	最終電車＜廉価版＞	ヴィジット	¥1980	ETC	
109	4日	サブマリンハンター鯱	ビクターソフト	¥5800	SLG	195
110	11日	ロボピット2～ポップ コレクション1280円vol.5～	アルトロン	¥1280	FTG	
111	11日	ROX－ロックス－～ポップ・コレクション1280円vol.6～	アルトロン	¥1280	PZG	
112	11日	西遊記	コーエー	¥6800	S・RPG	
113	11日	立体忍者活劇 天誅 忍百選	SME	¥2500	ACT	
114	11日	ベストプライス 雨月奇譚	トンキンハウス	¥2500	AVG	
115	11日	PRISONER（プリズナー）	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定	A・AVG	198
116	11日	実戦パチスロ必勝法!シングル～シーマスターX～	マックスベット	¥2500	SLG	
117	11日	実戦パチスロ必勝法!シングル～スペースウィング～	マックスベット	¥1980	SLG	
118	18日	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	¥7800	ETC	
119	18日	ザ・占い～恋愛星座占い～	ヴィジット	¥1800	ETC	
120	18日	ザ・占い2～毎日のタロット占い～	ヴィジット	¥1800	ETC	
121	18日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	カルチュア パブリッシャーズ	¥1500	SPG	
122	18日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	カルチュア パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
123	18日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	カルチュア パブリッシャーズ	¥1500	PZG	
124	18日	MAX SURFING 2000	ケイエスエス	¥5800	SPG	
125	18日	アランドラ2 魔進化の謎	SCEI	¥5800	A・RPG	190
126	18日	fun!fun!Pingu～ようこそ! 南極へ～	SME	¥4800	AVG	
127	18日	fun!fun!Pingu～ようこそ! 南極へ～ 限定版	SME	¥5800	AVG	
128	18日	PANDRA MAX SERIES ドラゴンナイツ グロリアス	パンドラボックス	¥1980	RPG	193
129	18日	最強東大将棋2	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定	TBL	
130	25日	純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	アイディアファクトリー	¥5800予定	SLG	
131	25日	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	¥4800	SLG	
132	25日	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	¥5800	SLG	
133	25日	サクセスストーリー	アルトロン	未定	SLG	198
134	25日	メタロジャR	イマジニア	¥5800	RPG	198
135	25日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	コナミ	¥2800予定	ETC	
136	25日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定	ETC	
137	25日	ときめきメモリアル2	コナミ	¥6800	SLG	116
138	25日	ときめきメモリアル2 限定版	コナミ	¥9800	SLG	116
139	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1～虹色の青春～（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定	AVG	
140	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定	AVG	
141	25日	[illegible]	コナミ	¥2800予定	AVG	
142	25日	みつめてナイトR大冒険編（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定	RPG	
143	25日	SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション	サクセス	¥1500	RCG	
144	25日	SuperLite 1500シリーズ 新生トイレの花子さん	サクセス	¥1500	AVG	
145	25日	SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL	サクセス	¥1500	SLG	
146	25日	グランツーリスモ2	SCEI	¥6800	RCG	192
147	25日	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800	AVG	193
148	25日	真・魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	未定	S・RPG	
149	25日	着信メロディだもん	ビング	¥1980	ETC	
150	25日	爆流	フジミック	¥5800	SPG	
151	25日	クレイマン ガンホッケー	リバーヒルソフト	¥3800	ACT	195
152	25日	ル・コンチェルト～ピアニシモ～	童	¥4800	SLG	
153	25日	ル・コンチェルト～フォルテシモ～	童	¥4800	SLG	
154	下旬	パーラー! プロ・ジュニアVol.3	日本テレネット	¥2900	SLG	197
155	下旬	パチってちょんまげ	ハックベリー	¥5200	SLG	
156	11月	グローランサー	アトラス	¥6800予定	RPG	72
157	11月	光の島	アフェクト	¥5800	AVG	
158	11月	SANKYO FEVER 公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	¥4800予定	SLG	
159	11月	White Diamond（ホワイトダイアモンド）	エスコット	未定	S・RPG	
160	11月	ドラえもん2 SOS!おとぎの国＜復刻版＞	エポック社	¥2800予定	ACT	
161	11月	リングライズ	エポック社	¥5800予定	RPG	
162	11月	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥6800	S・RPG	
163	11月	MARVEL VS. CAPCOM－CLASH OF SUPER HEROES－EXエディション	カプコン	¥5800	FTG	
164	11月	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800	ACT	197
165	11月	鬼眼城	講談社	¥5800予定	AVG	
166	11月	ククロセアトロ～悠久の瞳～	サンソフト	¥5800予定	S・RPG	
167	11月	必殺パチンコステーション [illegible]	サンソフト	¥4800	SLG	
168	11月	シーバス1-2-3 DESTINY 運命を変える者!	ジャレコ	¥5800	A・RPG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

169	11月	クロノ・クロス	スクウェア	未定	RPG	174
170	11月	Pet in TV With my dear Dog	SCE	¥5800	SLG	
171	11月	ネオリュード 刻まれた紋章	テクノソフト	¥5800予定	RPG	195
172	11月	THE TOWER OF BABEL	テクノソレイユ	¥3800	PZG	
173	11月	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	¥5800予定	RPG	112
174	11月	チャルメラ	パック・イン・ソフト	¥5800	SLG	
175	11月	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定	ETC	
176	11月	週刊Gallop ブラッドマスター	ポニーキャニオン	¥6800	SLG	
177	11月	パチスロ帝王3（仮）	メディアエンターテイメント	¥5800予定	SLG	

●秋発売予定のソフト

178	秋	眠ル繭（ねむるまゆ）	アスミックエースエンタテインメント	¥5800	RPG	
179	秋	NEUES（ノイエス）	エスコット	未定	AVG	
180	秋	STAR WARS エピソード1〜ファントム・メナス〜	エレクトロニック アーツ スクウェア	¥5800	AVG	
181	秋	賭博黙示録カイジ（仮）	講談社	¥5800予定	SLG	
182	秋	ワイルドボーダーズ	タオ ヒューマン システムズ	¥3900	SPG	
183	秋	クリックまんが 銀河英雄伝説③ アムリッツア会戦	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
184	秋	クリックまんが ダイナミックロボット大戦② 恐怖! 悪魔族復活	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	
185	秋	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
186	秋	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800	SLG	
187	秋	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定	ETC	

●12月発売予定のソフト

188	2日	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	コナミ	¥5800予定	SPG	
189	2日	TARZAN（ターザン）	コナミ	¥5800	ACT	195
190	2日	マイホームドリーム2	ビクターソフト	¥5800	SLG	
191	9日	[illegible] これが紙芝居vol.1	コナミ	¥2800予定	ETC	
192	9日	LAND MAKER	タイトー	¥5800	PZG	
193	9日	バンパイアハンターD	ビクターソフト	¥5800	A・AVG	
194	9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800予定	SLG	
195	16日	筋肉番付vol.1〜俺が最強の男だ!〜	コナミ	¥5800予定	ETC	
196	16日	みちのく秘湯恋物語 Kai	フォグ	¥3800	AVG	70
197	22日	LOVE GAMES わいわいテニス2	サンソフト	¥4800	SPG	
198	22日	華麗虎龍学園〜ときめき編〜	J・ウィング	¥2800予定	TBL	
199	中旬	SD飛龍の拳 エピソード1〜奥義の書〜	カルチャーブレーン	¥2800	FTG	
200	中旬	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥1980	FTG	
201	中旬	本格将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980	TBL	
202	12月	井出洋介の麻雀教室	アテナ	¥4800予定	TBL	
203	12月	KOUDELKA（クーデルカ）	サクノス/SNK	¥6800	RPG	
204	12月	That's QT（ザッツキューティ）	コーエー	¥5800	SLG	
205	12月	ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ	コンパイル	¥5800	PZG	68
206	12月	ACTION BASS	シスコンエンタテイメント	¥4800	ACT	
207	12月	ぼくは航空管制官	シスコンエンタテイメント	¥5800	SLG	
208	12月	パラサイト・イヴ2	スクウェア	未定	A・AVG	54
209	12月	GUNDRESS	スターフィッシュ	未定	SLG	
210	12月	GUNDRESS データ集	スターフィッシュ	未定	ETC	
211	12月	爆走デコトラ伝説2 男人生夢一路	スパイク	未定	RCG	
212	12月	クラッシュ・バンディクー レーシング	SCEI	未定	RCG	182
213	12月	LOVE&DESTROY	SCEI	¥5800	ACT	184
214	12月	レジェンド オブ ドラグーン	SCEI	未定	RPG	186
215	12月	人生ゲームⅢ	タカラ	¥5800	TBL	
216	12月	[illegible] GENERATION [illegible]	タカラ	¥5800	A・AVG	
217	12月	〜アート カミオン〜芸術伝	TYO	未定	RCG	
218	12月	Jリーグサッカー サバイバルリーグ	テクモ	¥5800予定	SPG	
219	12月	蒼魔灯	テクモ	¥5800予定	ACT	
220	12月	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!Ⅱ	トミー	¥5800予定	SLG	
221	12月	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
222	12月	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2	ナグザット	¥5800	TBL	
223	12月	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	ACT	
224	12月	ナイナイの迷探偵	ナムコ	未定	AVG	198
225	12月	牧場物語〜ハーベストムーン〜	パック・イン・ソフト	¥5800	SLG	
226	12月	桃太郎電鉄V（ブイ）	ハドソン	¥5800	TBL	
227	12月	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイアーズ)	バンダイ	¥6800予定	AVG	
228	12月	アジト3	バンプレスト	未定	SLG	
229	12月	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	

●冬発売予定のソフト

230	冬	Lunatic Dawn Odyssey	アートディンク	¥5800予定	RPG	
231	冬	峠MAX−G	アトラス	¥5800予定	RCG	
232	冬	ストリートファイターEX2 PLUS	カプコン	未定	FTG	197
233	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定	AVG	
234	冬	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	未定	FTG	
235	冬	ヴァルキリープロファイル 限定版	エニックス	¥9800	RPG	98
236	冬	ヴァルキリープロファイル 通常版	エニックス	¥6800	RPG	98
237	冬	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	¥5800予定	AVG	
238	冬	SuperLite 1500シリーズ 激突! 四駆バトル	サクセス	¥1500	RCG	
239	冬	SuperLite 1500シリーズ WORLDCUP GOLF〜IN イアットドラドビーチ〜	サクセス	¥1500	SPG	
240	冬	[illegible]ゴルフ	サンソフト	¥5800	SPG	
241	冬	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800	SLG	
242	冬	チョコボスタリオン	スクウェア	未定	SLG	168
243	冬	ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定	AVG	
244	冬	ぼけかの〜愛田由美〜	データム・ポリスター	¥3800	SLG	196
245	冬	ぼけかの〜植野史緒〜	データム・ポリスター	¥3800	SLG	196
246	冬	ぼけかの〜宝条院静香〜	データム・ポリスター	¥3800	SLG	196
247	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
248	冬	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
249	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望〜ジオンの系譜〜	バンダイ	¥6800予定	SLG	
250	冬	聖戦士ダンバイン	バンダイ	¥6800	S・RPG	60
251	冬	Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	未定	SLG	
252	冬	デビルマン	バンダイ	未定	ACT	
253	冬	サモンナイト	バンプレスト	未定	RPG	
254	冬	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	未定	S・RPG	
255	冬	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい〜免許を取ってビル建てよう!〜	ファンコミュニケーションズ	¥5800	SLG	198

●1999年発売予定のソフト

256	1999年	ウィザードリィ〜DIMGUIL〜	アスキー	¥6800	RPG	
257	1999年	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	エニックス	未定	RPG	
258	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
259	1999年	ランナバウト2（仮）	クライマックス	¥5800予定	RCG	
260	1999年	あいたくて…〜your smiles in my heart〜	コナミ	¥6800予定	SLG	
261	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
262	1999年	スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	未定	SPG	
263	1999年	PARTS' DK	バンプレスト	¥5800	ACT	
264	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
265	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	
266	1999年	花火2	魔法	¥5800予定	SLG	

●2000年発売予定のソフト

267	1月28日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	48
268	1月	夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800予定	SLG	
269	1月	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
270	1月	V−RALLY2	スパイク	未定	RCG	
271	1月	レスキューショット ブービーぼー	ナムコ	未定	STG	198
272	1月	FISH EYES Ⅱ	パック・イン・ソフト	¥5800	SPG	
273	1月	PANDRA MAX SERIES [illegible]	パンドラボックス	¥1980	AVG	193
274	1月	作曲するんだもん ダンス・リミックス編	ビング	¥2480予定	ETC	
275	1月	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定	S・RPG	
276	2月	PANDRA MAX SERIES ラビッシュ ブレイズン	パンドラボックス	¥1980	RPG	193
277	2月	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定	AVG	
278	3月	DRIVER ドライバー	スパイク	未定	RCG	
279	3月	PANDRA MAX SERIES [illegible]	パンドラボックス	¥1980	AVG	193
280	4月	[illegible]	パンドラボックス	¥1980	AVG	193
281	5月	PANDRA MAX SERIES 闇の蛹	パンドラボックス	¥1980	AVG	193
282	春	蜃気楼	ヴィジット	未定	ETC	
283	春	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定	SLG	
284	夏	Lowrider Hop & Dance（仮）	TYO	未定	ETC	
285	2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(仮)	NECインターチャネル	未定	SLG	
286	2000年	BRAVE SAGA2	タカラ	未定	S・RPG	64
287	2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定	RPG	58
288	2000年	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定	AVG	
289	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●発売日未定のソフト

290	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
291	未定	PANZER FRONT	アスキー	未定	SLG	
292	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
293	未定	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	未定	S・RPG	
294	未定	SYNCHRONICITY〜シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
295	未定	THE RUINS〜ルーインズ〜(仮)	ADM	未定	AVG	
296	未定	格ゲー野郎 Fighting Game Creator	インクリメントP	未定	FTG	
297	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
298	未定	メイン・ローター(仮)	エノコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
299	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
300	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定	RCG	
301	未定	ガイアマスター(仮)	カプコン	¥5800	TBL	
302	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定	AVG	
303	未定	バイオハザード ガンサバイバー(仮)	カプコン	未定	STG	197
304	未定	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	未定	RPG	
305	未定	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800	ACT	
306	未定	ロックマンDASH2	カプコン	未定	RPG	
307	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
308	未定	飛龍の拳コレクション（仮）	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
309	未定	飛龍の拳「Ζｉｏｖ」	カルチャーブレーン	¥3800	FTG	
310	未定	ARKS1000	クソフインベンション	未定	AVG	
311	未定	DANGAN〜弾丸〜(仮)	ケイエスエス	¥5800	ACT	
312	未定	アンジェリーク トロワ	コーエー	未定	SLG	
313	未定	エルダーゲート	コナミ	未定	RPG	
314	未定	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	コナミ	未定	ETC	
315	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
316	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
317	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
318	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
319	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定	ACT	
320	未定	バーチャルリモコン（ヘリパートⅠ）	スリーディ	未定	ETC	
321	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
322	未定	Pocketじまん	SCEI	未定	ETC	
323	未定	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	SCE	未定	TBL	
324	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
325	未定	CHAOS BREAK −Episode from CHAOS HEAT−	タイトー	¥5800	ACT	
326	未定	汽車でGO!	タイトー	¥5800	SLG	
327	未定	電車でGO! 名古屋鉄道編	タイトー	¥5800	SLG	195
328	未定	ビーストウォーズメタルス(仮)	タカラ	未定	未定	
329	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
330	未定	Q極クイズ こたえてプリ〜ズ	Tears	未定	PZG	
331	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
332	未定	LOVE GAMES plus〜かなり対戦テニス〜(仮)	Tears	未定	SPG	
333	未定	人鳥流（じんちょーる）	日本システム	未定	ETC	
334	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPG	
335	未定	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
336	未定	オーガリアン〜亜人伝〜(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
337	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
338	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
339	未定	バークガイナー 〜よみがえる勇者たち・完結編 そして明日へ〜	ビング	¥5800	SLG	
340	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
341	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	

PlayStation2

■PlayStation2の新作ソフトスケジュールは、P.23をご覧ください。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

PlayStation

とうとう出てきた99。
優香と一緒にキュッキュッしよ。



最新版、99年度のレースプログラムに対応！



JRA発表の最新レースプログラムに、いちはやく対応。実際と同じスケジュールでゲームを楽しむことができます。また、レースシーンのグラフィックも全面リニューアル。なめらかな馬の動き、描きこまれた背景など、テレビ中継さながらの臨場感です。

人気のブリーダーズカップ、さらにパワーアップ！



今回新たに『スプリント』（芝1200メートル）が加わり、各レースの天候、馬場状態も自由に設定できるようになりました。さらに、全10戦の総合ポイントを争うBCグランプリ、レースごとに最下位の馬が脱落していくBCサバイバルの、二つの遊び方も新登場です。

シリーズ初、ポケットステーション対応！

ポケットダビスタ（ポケダビ）新登場！



馬データが送受信できる！

育てた馬を、通信機能を使って他のプレイヤーと交換することで、ダビスタの世界がさらに広がります。

ブリーダーズカップが楽しめる！

育てた馬のデータをポケステに取り込めば、4頭立てのブリーダーズカップがいつでも手軽に楽しめます。

馬・育て・ゲー

競走馬育成シミュレーション

薗部博之 制作・監修

ダービースタリオン99
DERBY STALLION

©パリティビット

プレイステーション版 9月30日（木）発売 標準価格 ¥4800（税抜）

お求めは、ゲーム販売店および下記のコンビニでどうぞ。

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

7-ELEVEN コンビニエンス　FamilyMart　K　サンクス

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

PocketStation 対応





PlayStation Vol.120
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年10月8日発行（隔週金曜日発行）第5巻第27号通巻116号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円
T1124602100490
©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24602-10／8



ほら、命をあげよう。
今、予約のお客様には、オリジナル「ククロクロック」プレゼント!
※数にかぎりがありますので予約はお早めに！
(直径:20cm かべかけタイプ)
※実際のデザインは多少異なります
人形劇という名の戦いが、はじまる。
κουκλοθεατρο
ククロセアトロ
悠久の瞳
キャラクターデザイン
桜瀬琥姫
シナリオ監修
寺田憲史
マペット成長シミュレーションRPG
'99 11 ON SALE
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応
予価¥5,800(税抜)
©SUNSOFT ©TAMTAM ©寺田憲史 ©桜瀬琥姫(Rig.Marge)
「ククロセアトロ」の主題歌を歌う
「渡辺みづき」のセカンドシングル
ユニバーサルビクターより
11月発売予定!
SUNSOFT
サン電子株式会社 サンソフトカンパニー 〒450-0002 愛知県名古屋市中村区名駅3丁目2−1 サンシャイン名駅ビル2F
ユーザーサポート TEL052-562-2265 受付時間:月～金10:00～17:00(除く祝日)
ホームページ http://sun-denshi.co.jp/soft/index.html
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"DUAL SHOCK" is a Trademark of Sony Computer Entertainment Inc.


scanned & edited
by kitsunebi